10 253 2018 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

ATOMIC HEART
СТИЛЬНО И АМБИЦИОЗНО

WE HAPPY FEW
КРИВАЯ УСМЕШКА

PHANTOM DOCTRINE
ШПИОН, КОТОРЫЙ ЛЮБИЛ ХСОМ

by Hemnady

MARVEL'S SPIDER-MAN

ЛУЧШАЯ ИГРА ПРО ДОБРОДУШНОГО СОСЕДА

DYING LIGHT 2 • SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE • LIFE IS STRANGE 2 • FORTNITE: BATTLE ROYALE
«WORLD OF WARCRAFT: БИТВА ЗА АЗЕРОТ» • TWIN MIRROR • JAGGED ALLIANCE: RAGE!
WARHAMMER: CHAOSBANE • WARHAMMER 40 000: MECHANICUS • IMMORTAL: UNCHAINED
GENERATION ZERO • SHADOW OF THE TOMB RAIDER • «DESTINY 2: ОТВЕРГНУТЫЕ» • F1 2018

9 771560 258026 18010

мир Фантастики

mirf.ru

16+

ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ

- НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
- ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
- СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ, ПОЧИТАТЬ И ПОСЛУШАТЬ
- САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ
- ФАНТАСТИЧЕСКИЙ АРТ И КОСПЛЕЙ

ЧЕМ ЗАКОНЧИТСЯ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»? КАКИМ МОГ БЫТЬ СЮЖЕТ ФИЛЬМА «ЧУЖОЙ: ЗАВЕТ»? КАКИЕ СЦЕНЫ ВЫРЕЗАЛИ ИЗ «ПОСЛЕДНИХ ДЖЕДАЕВ»? КАК ИЛОН МАСК МЕНЯЕТ МИР?

РЕКЛАМА

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Когда у меня просят контакты, то, взглянув на личную почту или скайп, порой удивляются, что те никак не связаны с моей фамилией. Кое-кто из коллег недавно вот тоже спросил, зачем мне псевдоним при моей-то фамилии?! И я крепко задумался.

На самом деле свои почты-скайпы и прочее я создавал ещё в те далёкие годы, когда иметь никнейм было обязательно. Ну а раз обязательно, я его себе выбрал и стал вовсю использовать. Даже начиная работать в ЛКИ, я долго не мог понять, как можно писать под своей фамилией, а не под ником, ведь в 2000 году в «Мании» было принято использовать именно интернет-кличку! Кроме того, что в детские, что в студенческие годы я свою фамилию терпеть не мог: в школе её всячески коверкали и использовали для подначек, в студенческие годы вечно ошибались то с произношением, то с написанием (ага, в пяти буквах путались, Карл!).

И только с выходом в профессиональное пространство фамилия начала трансформироваться из фрустрирующего фактора в эдакий бренд. Оказывается, в медиасфере звучная фамилия – большой плюс, многие люди хотели бы себе такую. А я-то в студенческие годы был близок к тому, чтоб её сменить, – и не сделал этого только потому, что осознал, какой объём документов придётся менять.

Получается, есть в нашей жизни вещи, которые мы не любим вовсе не потому, что они плохие или нам не подходят, а просто из-за неприятного привкуса, который придаёт им наша окружающая среда. Давление социума нельзя недооценивать. Наверняка есть люди, упустившие любовь всей своей жизни просто потому, что «ой, ну какая-то недостаточно статусная девчонка, она мне нравится, но встречаться я с ней, конечно же, не буду». Социум – штука, безусловно, важная, но чем ближе к старости, тем меньше его в нашей жизни. И тем больше разочарования в тех вещах, что мы сделали (или *не* сделали) под его влиянием.

...Ах да, новый номер! На страницах этого выпуска вас ждёт подборка из десяти игр с выставки gamescom 2018, а также превью **Shadow of the Tomb Raider** (думаю, она станет центральной темой следующего номера) и интервью с разработчиками **Atomic Heart** – пожалуй, самого дерзкого отечественного проекта.

В поезде с рецензиями не упустите вагончики с **Marvel's Spider-Man**, **We Happy Few**, **Phantom Doctrine**, **Dead Cells** и **No Man's Sky Next**. Игрой месяца у нас стало дополнение для бессмертной **World of Warcraft** – «**Битва за Азерот**»: для схваток Орды и Альянса у нас выделено целых 18 страниц! В разделе спецов две очень любопытные статьи – про вымышленные видеоигры и про особенности игровой индустрии в Германии (спойлер: там есть довольно дикие вещи). Ну а на закуску мы рассказываем про новую линейку видеокарт от **NVIDIA**.

И да, постер! По просьбам наших читателей мы поместили на одну из его сторон **Resident Evil 2 Remake**. А на другую... Пусть это будет для вас сюрпризом! Приятного чтения!

Ваш Евгений «ух какая фамилия» Пекло

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Дизайн и вёрстка Евгений Загатин, Денис Недыпич
Обложка Евгений Загатин
Корректор Анна Полянская

Видеоотдел

Главный редактор YouTube-канала Александр Шакиров
Руководитель продакшена и постпродакшена Александра Строганова
Режиссеры монтажа Анатолий Ефремов, Богдан Зиновий
Контент-редактор Владимир Фетисов

Объединённая редакция

Екатерина Жорова, Лев Левин, Денис Павлушкин, Дмитрий Шепелёв

Издатель – ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Исполнительный директор Эдуард Клишин

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Алексей Ильин

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
e-mail vozvrat@igromania.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 730 4014
e-mail editorsite@igromania.ru

Подписка

journalshop.ru/igromania/

16+

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2018 © Igromania, 1997-2018
Тираж 15 870 Circulation 15 870

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

СОДЕРЖАНИЕ №10 (253) 2018

09 SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
СОВСЕМ НЕ DARK SOULS

48 WE HAPPY FEW
АНТИУТОПИЯ ПОД ВЕЩЕСТВАМИ

04–27 GAMESCOM 2018

28–37 В РАЗРАБОТКЕ
28 Shadow of the Tomb Raider
32 Atomic Heart
36 Immortal: Unchained

38–43 ОБЗОР
38 «Destiny 2: Отвергнутые»
40 Fortnite: Battle Royale

44–87 ВЕРДИКТ
44 Marvel"s Spider-Man
48 We Happy Few
54 Phantom Doctrine
60 Dead Cells
64 No Man's Sky Next
68 Yakuza Kiwami 2
72 F1 2018
76 Graveyard Keeper
80 Two Point Hospital
82 «World of Warcraft: Битва за Азерот»

88–99 ИГРА МЕСЯЦА
88 Когда не можешь выбрать
90 Новые союзные расы «Битвы за Азерот»
94 Новые локации «Битвы за Азерот»

100–107 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
100 10 видеоигр из поп-культуры
104 Цензура и прочие прелести немецкого игростроя

6 DYING LIGHT 2
ИСТОРИЯ С ТРУПАМИ

28 SHADOW OF THE TOMB RAIDER
ТЕНИ СГУЩАЮТСЯ

32 ATOMIC HEART
РОССИЙСКИЙ ИГРОПРОМ ЖИВ?!

ПОСТЕРЫ

Resident Evil 2
Леи Радна

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
LG 4

82 «БИТВА ЗА АЗЕРОТ»
НАС ОРДА! А НАС... АЛЬЯНС!

44 MARVEL'S SPIDER-MAN
А ОН ХОРОШ!

108 НОВЫЕ ВИДЕОКАРТЫ ОТ NVIDIA
ГРАФОН БУДУЩЕГО?

108–112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

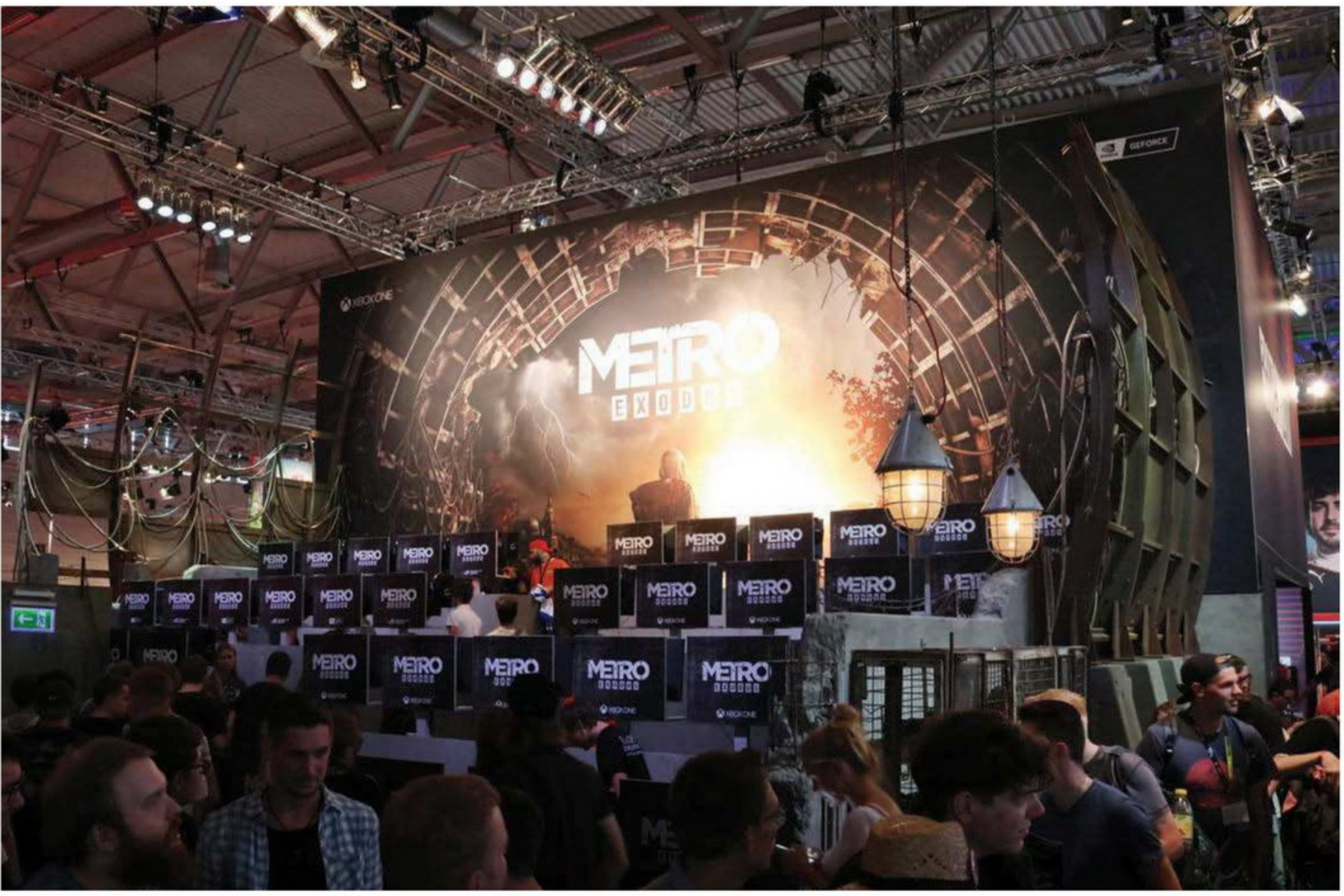
108 Как NVIDIA «заново изобрела компьютерную графику»

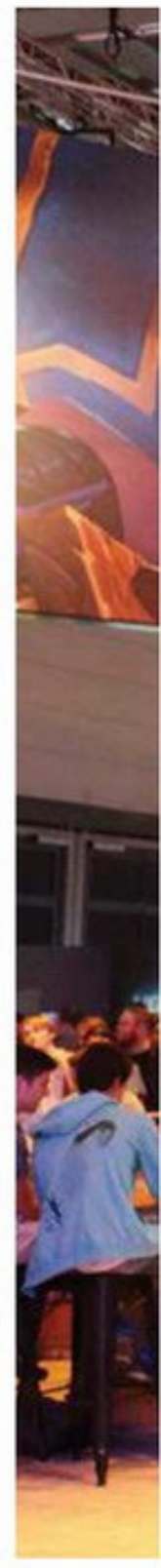
110 Тест ноутбука ASUS ROG STRIX Hero II GL504GM

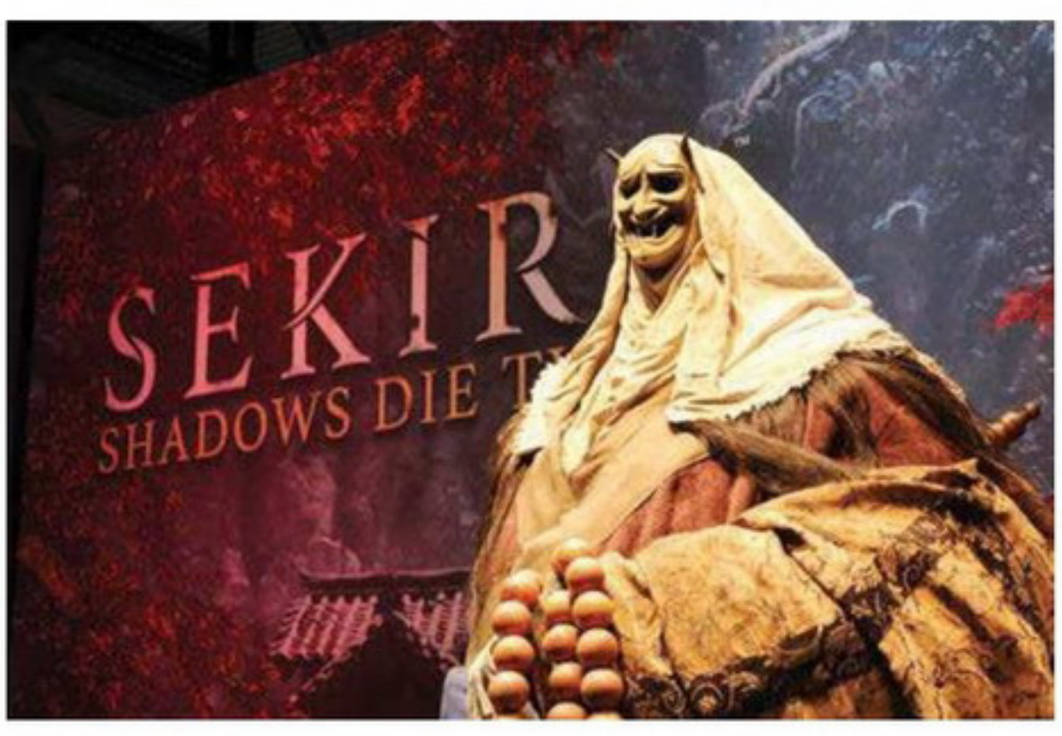
gamescom

10 ИГР
С GAMESCOM 2018

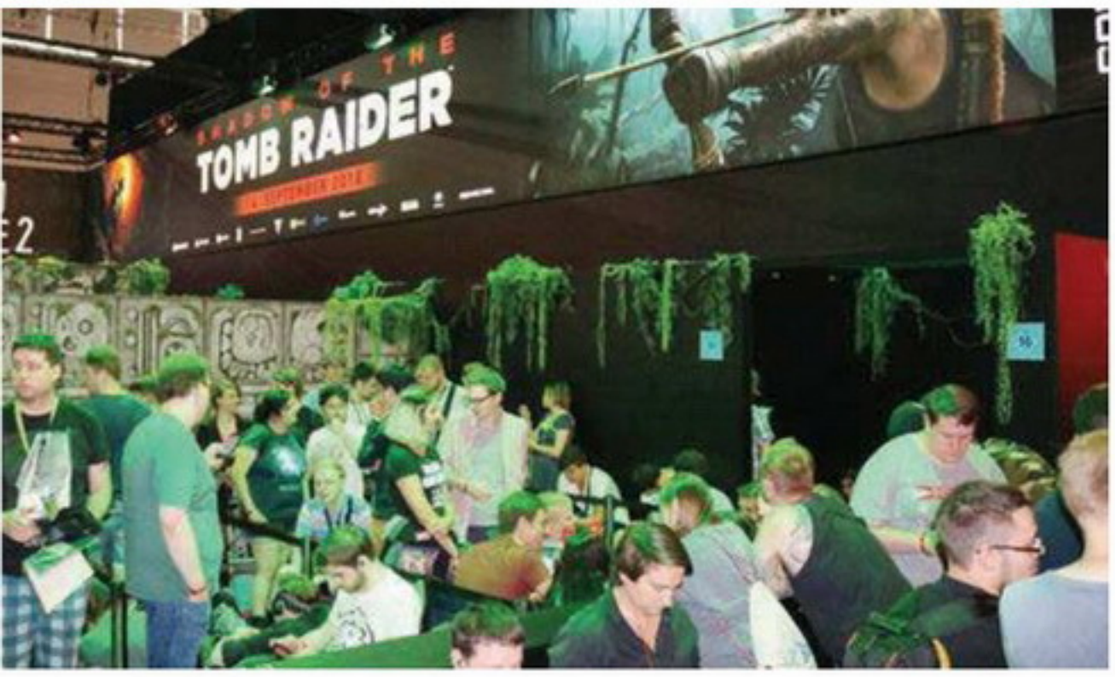
НА КРУПНЕЙШУЮ НЕМЕЦКУЮ ИГРОВУЮ ВЫСТАВКУ ПРИВОЗЯТ МНОЖЕСТВО ПРОЕКТОВ. МЫ ОТОБРАЛИ ДЕСЯТКУ ТЕХ, ЧТО ЗАЦЕПИЛИ НАС СИЛЬНЕЕ ДРУГИХ – САМИ ПО СЕБЕ ИЛИ КАКИМИ-ТО НОВЫМИ ПОДРОБНОСТЯМИ.







ФОТОГРАФИИ: **РОДИОН ИЛЬИН**

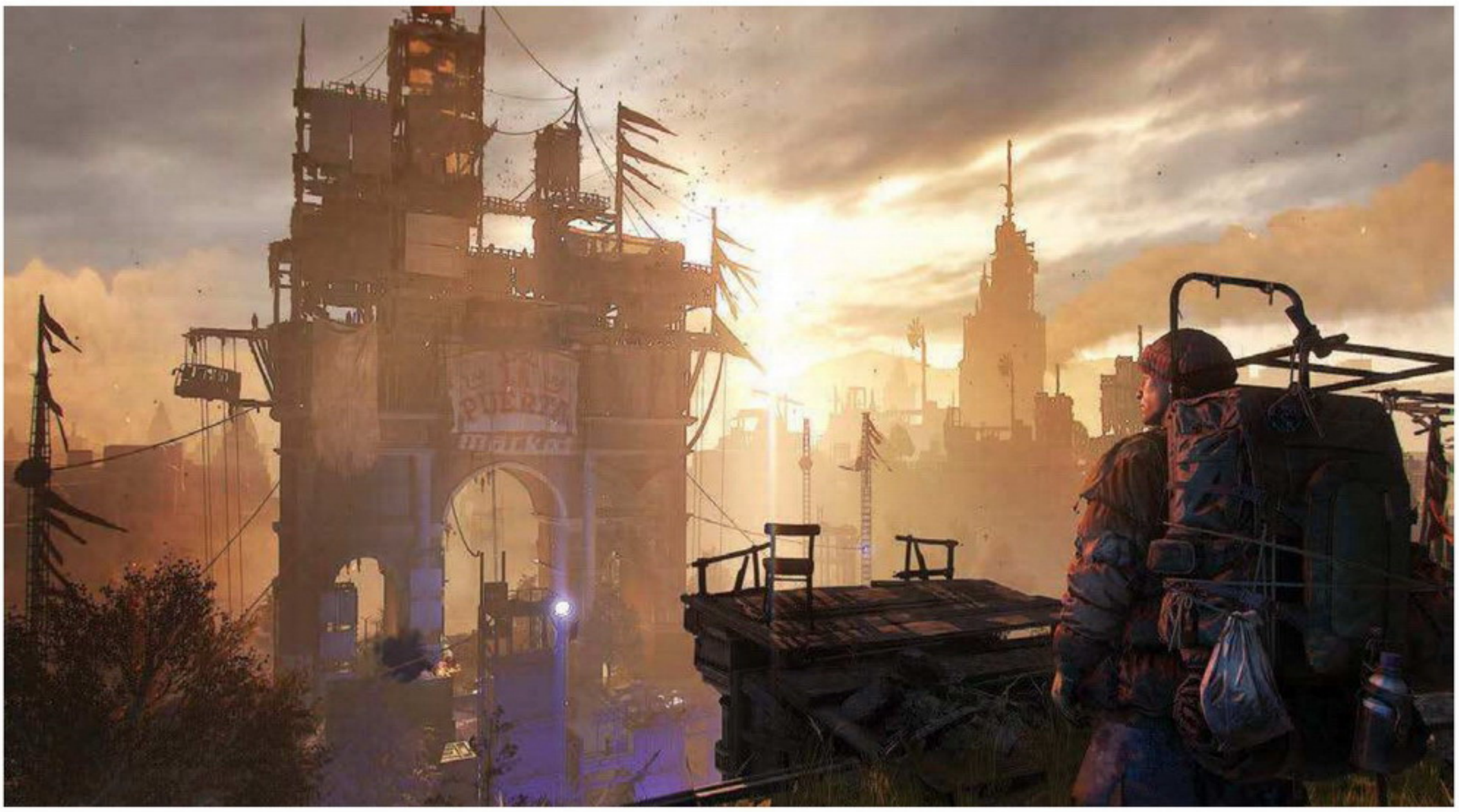


06 Dying Light 2
09 Sekiro: Shadows Die Twice
12 Life is Strange 2
14 Sinking City
16 Bee Simulator
18 Jagged Alliance: Rage!
20 Warhammer: Chaosbane
22 Warhammer 40 000: Mechanicus
24 Generation Zero
26 Twin Mirror

gamescom

DYING LIGHT 2
РАССКАЖЕТ О МЕРТВЕЦАХ, СВОБОДЕ И РАСТАМАНАХ

СТЕФАН ИСМАИЛОВ, ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ



«Современный тёмный век»

Dying Light 2 ещё на E3 привлекла внимание даже тех, кто в глаза не видел первую часть и вообще к зомби-хоррорам относится прохладно. Проект, который создаётся под надзором самого Криса Авеллона (**Fallout**, **Planescape: Torment** и много чего ещё), тут же записали в топ самых ожидаемых игр ближайших лет. Так что презентацию нового творения студии **Techland** на **gamescom 2018** предвкушали уже все игровые СМИ.

Кто друг, кто враг, а кто просто так

Увы, на немецкой выставке поляки показывали всё ту же демку с E3, однако поделились уймой новых подробностей. Напомним, что история стартует через пятнадцать лет после того, как люди проиграли борьбу с вирусом. Прежнего мира больше нет. Вымышленный европейский город стал последним приютом для всех уцелевших. И, разумеется, для головорезов всех мастей.

Фракция миротворцев руками в ежовых рукавицах поддерживает в поселении порядок. Патрули помогают с истреблением нечисти, убивают или изгоняют куда подальше преступников, кормят голодных. Занятые ими районы становятся безопаснее, но за это надо платить полным повиновением. За малейший проступок игрок рискует оказаться на виселице вместе с остальными несогласными.

Вторая крупная группировка напоминает трейсеров под началом Харриса Брекена из оригинальной игры. Это заядлые любители паркура и технических дел мастера. Промышляют сбором хлама и ресурсов, нужных для починки транспорта и постройки всякого полезного вблизи своих лагерей. За это, собственно, и получили название – «мусорщики» (или «падальщики»). Им не чужды ни кражи, ни грабежи, а вот лезть на власти в открытую мародёры не любят. Их главный интерес – прибыль, так что, подружившись с ними, вы получите доступ к чёрному рынку.

Ну а третья каста – чистой воды растаманы. Им подконтрольны парники и лаборатории по производству всяких запрещённых веществ. По дружбе они могут

ХОЧЕШЬ ВОДЫ?
Занимай своё место в очереди!

ВОТ ТАК
расправляются с неугодными

обеспечивать героя мощными стимуляторами, которые повышают, к примеру, выносливость.

Всем не угодишь

На примере локации с заброшенным бассейном разработчики пояснили, как в игре работает разрекламированная свобода выбора. Если принять сторону мусорщиков, спустя несколько недель здесь будет построен небольшой завод по выработке топлива. Это изрядно упростит доступ ко всякому транспорту. Впоследствии падальщики смогут починить ещё и разрушенный мост, ведущий в отрезанную часть города. Вроде бы хорошо, но ведь не просто так его сломали? Вдруг в той области таится что-то пострашнее ходячих мертвецов?

Если поддержать миротворцев, то вскоре на месте бассейна появится тренировочная площадка для ополченцев и проведения турниров. Оттачивая навыки, можно побороться за титул чемпиона. Только не стоит забывать – даже в тёмные века слава разносится быстро. Городские бандиты тут же захотят отыскать новоявленную звезду и проверить, насколько вы круты.

Ну а если поможете «ботаникам», на отвоёванной территории тут же расцветёт новая плантация дурмана. Допинг можно будет достать чуть ли не на каждом углу, только местная шваль тоже не будет им брезговать. Готовьтесь к дракам с одуревшими бандитами, что не чувствуют боли. Короче, примкнув к любой фракции, вы получите как новые бонусы, так и новые проблемы.

Другим примером стала водонапорная башня, которую опять же показывали в трейлере ещё на E3. На её крыше вас встречают двое бандитов, которые взяли территорию под контроль. В ходе разговора выясняется, что с предыдущим послом они расправились жёстко и без сожалений. И тут вы можете либо поиграть в Карателя, либо сторговаться с головорезами.

Последствия решений, кстати, необратимы. В первом варианте миротворцы добивают оставшихся бандитов и вводят в районе военное положение. У вас есть безопасный хаб, но чуть что – казнь без суда и следствия. Во втором случае область вокруг водонапорной башни так и останется во власти анархии, зато можно

В ИГРЕ
почти не останется мест, на которые нельзя взобраться

ЛОКАЦИЯ с заброшенным бассейном...

...В РУКАХ мусорщиков

...ПОД ВЛАСТЬЮ миротворцев

...НА ЭТАПЕ производства стимуляторов

будет хорошо подзаработать на продаже чистой воды. Авторы добавили, что вся представленная ситуация – результат предыдущего выбора: игрок мог не получить этого поручения от миротворцев, да и бандитов в том месте могло вообще не быть.

Руби-кромсай

Заражённых, как и прежде, можно повстречать днём на улицах, хотя в большинстве случаев они предпочитают дожидаться заката в тёмных уголках. Помимо дремлющих тварей, заброшки таят множество ценностей, но даже при свете солнца разграбление домов не будет лёгкой прогулкой за лутом. А уж когда наступит ночь, лучше вообще держаться где-нибудь на крыше, чтобы видеть, откуда к вам лезут голодные упыри.

Основной акцент в боёвке останется на холодном оружии. Арсенал расширится благодаря различным видам дубинок, железок, ножей и топориков, которые, конечно же, можно модифицировать и по мере необходимости чинить. Предпочитающие не лезть на рожон могут испытывать разные луки и арбалеты. А вот огнестрела тут не сыскать – новое средневековье всё-таки.

■■■

По словам разработчиков **Dying Light 2** никогда *не заставляет* игрока принимать то или иное решение – поступайте как заблагорассудится. Можно стать местным Судьёй Дреддом, можно отыгрывать Макса Рокатански или же вообще удариться во все тяжкие, накачаться стимуляторами и помогать анархистам погружать умирающий мир в пучины хаоса. Если обещания правдивы, то можно с уверенностью говорить, что новое творение Techland – не просто очередная игра про зомби, а нечто гораздо большее. ■

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
ХОККУ О СМЕРТИ

СТАНИСЛАВ ЛАВРЕНЮК, ЛЕВ ЛЕВИН

Разработчики из **FromSoftware** удивили всех, когда вместо продолжения **Bloodborne** анонсировали совершенно новую игру. Да, в **Sekiro: Shadows Die Twice** чувствуется фирменный стиль Хидэтаки Миядзаки – геймдизайнера и руководителя студии. Однако проект совершенно не похож на предыдущие творения мастера. Изначально разработчики из FromSoftware собирались сделать продолжение **Tenchu**, но со временем игра вышла за рамки этой серии.

Мы опробовали её демоверсию и готовы поделиться впечатлениями.

Кровавая история

Sekiro: Shadows Die Twice – не очередная итерация **Dark Souls** про Японию, как могло показаться по геймплейному трейлеру с прошедшей E3. В ней есть знакомые черты, но и отличий хватает.

Сюжет разворачивается в Японии под конец периода Сэнгоку: смутное время, когда страна буквально захлебнулась кровью из-за клановых разборок. Играть предстоит за опытного ниндзя, которого называют Секиро. В переводе с японского это означает «Однорукий волк». Прозвище точно характеризует главного героя: сражаясь с таинственным самураем в начале игры, Секиро лишается руки и оказывается на грани смерти. Чудом выжив, он становится на путь мести.

Вместо потерянной конечности протагонист обрёл механический протез. В него можно встроить всякие гаджеты: например, крюк-кошку, с помощью которого он способен вмиг запрыгнуть на крышу, дерево или другую поверхность. Правда, за всё подряд зацепиться не получится, крюк вонзается лишь в места, отмеченные маркером. Однако при должной сноровке можно прыгать по крышам, словно Ниндзя-Бэтмен из глубокого средневековья.

Хидэтака Миядзаки хочет, чтобы игроки могли «убивать разумно». Такой подход позволяет использовать

СЕКИРО
способен совершать серию прыжков с помощью крюка. Главное – найти за что зацепиться!

ДРАТЬСЯ НАМ ПРИДЁТСЯ в основном с людьми. Впрочем, в здешних головорезах не осталось ничего человеческого

КАК И ПОЛОЖЕНО ниндзя, Секиро прячется в тени и нападает из-за угла

не только весь арсенал главного героя, но и окружающее пространство. Например, забраться повыше, чтобы оценить обстановку и продумать стратегию. Конечно, можно переть напролом, но гораздо интереснее использовать все способности Секиро. Тем более что в игре есть полноценный стелс.

Главный герой может использовать систему укрытий: притаиться в высокой траве, повиснуть на уступе или подкараулить врага за углом, чтобы затем тихо убить его. А когда мы спрыгнули с крыши и одним ударом уложили неприятеля, в голове невольно возникли ассоциации с **Assassin's Creed**. Комбинируя стелс и полеты с помощью крюка, можно разобраться со слабыми противниками до того, как те вообще что-то смогут понять.

А в нижнюю часть крестовины геймпада вынесена кнопка «подслушать». В демке нам не удалось ею воспользоваться, поэтому зачем она нужна, пока не понятно. Но, видимо, пользоваться ею мы будем часто – не зря же ей выделили место на контроллере. Возможно, так мы будем больше узнавать о сюжете или получать важную информацию о противнике.

О боевой системе

По-тихому всю игру пройти не получится. Кроме обычных врагов мы встретили и мини-боссов, и огромных тварей, куда ж без них. На gamescom нам довелось сразиться с облаченными в тяжелую броню самураями-генералами. Таких противников скрытно не одолеть. Во-первых, они более живучие, чем рядовые бандиты. Во-вторых, попробуй к ним подкрадись!

Темп сражений кажется очень быстрым, даже в сравнении с Bloodborne. В отличие от Охотника из Ярнама, у Секиро нет шкалы выносливости, зато есть стойкость. Чем больше ударов мы блокируем, тем быстрее этот показатель падает. Когда стойкость опустится до критической отметки, Секиро откроется для удара, а враг проведёт кровавое фаталити.

Хорошая новость в том, что показатель стойкости есть и у противников. Чтобы его снизить, нужно вовремя ставить блоки и наносить удары. Когда шкала врага обнулится, можно зрелищно добить его.

Кроме стандартного оружия мы вольны использовать и протез со встроенными гаджетами. Уже упомянутый крюк пригодится, если вы захотите быстро подлететь к противнику или запрыгнуть на ближайшую возвышенность, чтобы передохнуть во время сражения. Также в протез встроен топор, которым хорошо разбивать вражеские щиты. Факел тоже можно использовать как оружие, поджигая им врагов вблизи. Наконец, в аугментированной конечности спрятаны сюрикены и другие расходные предметы.

САМОЕ ВРЕМЯ
использовать крюк для тактического отступления

ДОБИВАНИЯ В ИГРЕ
будут очень кровавыми. С их помощью разработчики стараются показать жестокость того времени

Японская мифология

Помимо бронированных самураев в демоверсии были и менее человеческого вида противники. Один из них – великан, раб вражеского клана. По крайней мере, при встрече здоровяк был закован в кандалы. Он способен быстро сократить дистанцию и впечатать героя в ближайшую стену – да ещё больно пинает Секиро ногами.

А за пределами крепости из демоверсии живёт огромный змей. Чтобы его разглядеть, придётся прятаться в кустах, потому что если задержаться у твари на виду, она бросится в атаку. Разработчики сказали, что в рамках демонстрации этот зверь нам не по зубам, но в будущем и его можно будет убить.

Вам, наверное, не терпится узнать, сколько раз придется умереть, чтобы пройти игру до конца. Ответ – очень много. Концепция смерти в Sekiro: Shadows Die Twice обретает совершенно иной формат: здесь есть точки возрождения (вместо костров – загадочные идолы), но главный герой может восстать из мёртвых прямо на поле боя! Правда, с очень небольшим запасом здоровья, и если вы не одолеете противника и во второй раз – умрёте окончательно.

■ ■ ■

Sekiro: Shadows Die Twice кажется очень знакомой, но в то же время самобытной и ни на что не похожей. Приятно видеть, что Миядзаки-сан не стал заложником славы Dark Souls и ещё способен удивлять игроков. Скрестим пальцы и будем надеяться, что новая игра от FromSoftware займёт почётное место рядом с признанными хитами студии. ■

gamescom

LIFE IS STRANGE 2:
ТЕПЕРЬ ПРО МАЛЬЧИКОВ

ДАРЬЯ БУДАНОВА

На немецкую выставку gamescom 2018 издатели **Square Enix** привезли целых два геймплейных фрагмента **Life is Strange 2**. Рассказываем, на что похожа следующая история от французской студии **Dontnod Entertainment**.

Герои

Эмоциональную нагрузку в этот раз не стали отдавать на откуп женским персонажам: новый сюжет расскажет о братьях Диас, живущих в Сиэтле вместе с отцом. Ребята напоминают Уилла и Джонатана Байерсов из **Stranger Things**: взрослеющий Шон не особенно ладит со сверстниками и неохотно выбирается на вечеринки, а младший Дэниэл вечно секретничает и то и дело попадает в переделки, из которых его вызволяет старший брат.

Играть предстоит за Шона. Он любит зависать со своей подругой Лайлой, рисовать скетчи и слушать музыку – кстати, теперь можно ей подпевать! Притом половина этих активностей органично вписывается в основной геймплей, что делает прохождение куда динамичнее. Но привычные моральные выборы никуда не делись: к примеру, можно признаться отцу в своих сомнительных (выпивка и травка) планах на вечер и неожиданно получить сорок баксов на карманные расходы за честность.

Завязка

Большой фрагмент геймплея, показанный на выставке, демонстрирует как раз завязку сюжета: пока Шон планировал, что будет делать вечером на Хэллоуин, Дэниэл решил напугать соседского задиру своим костюмом, но не рассчитал силы и запачкал его одежду краской. Услышав крики, Шон выскочил разобраться, в чём дело, спор перешёл в драку – и здесь нам выбора не дают: старший брат в любом случае толкнёт соседа, а тот неудачно приземлится позвоночником на камень и умрёт на месте.

Дальше события развиваются в духе шекспировских трагедий: сцену замечает молодой полицейский, мигом выбирает правых и виноватых и наставляет на детей пистолет. А тут из дома как раз выскакивает отец мальчиков и бросается на их защиту. Напуганный полицейский, не зная, кого ему вязать первым, теряет контроль над ситуацией и случайно (или всё-таки нет?) пускает пулю прямо в грудь мужчине. И тут происходит *нечто*, напрямую связанное с новой сверхъестественной темой сезона: всё вокруг взрывается, полицейский отлетает в сторону, а Шон падает без сознания.

Первое, что он видит, подняв голову, – сразу три трупа (отец, полицейский и сосед) и младший брат, по-прежнему лежащий в обмороке. Где-то на фоне уже надрываются полицейские сирены, и Шон прини-

ДЕЙСТВИЕ
происходит в той же вселенной через три года после событий первой части

Правда, запрещать и разрешать любые выходки лучше обдуманно: каждая реплика старшего брата формирует неокрепшую личность Дэниэла. Так, если Шон заметит в окрестностях что-то интересное, он может привлечь внимание брата к такому объекту, и любопытный малец наверняка попытается что-то с ним сделать.

Например, увидев в открытой машине шоколадный батончик, Дэниэл предложит его стянуть. Если разрешить, исход очевиден: младший брат посчитает, что воровать не так уж и плохо, и в следующий раз даже не спросит разрешения. А вот если запретить нарушать закон, ребёнок хоть и обидится, но в будущем едва ли совершит нечто подобное. Каждый раз, когда действие Шона влияет на поведение Дэниэла, в углу экрана появляется уже знакомая отметка: «Это будет иметь последствия».

В том, что касается тяжёлых моментов и сложных моральных выборов, вторая часть пока не отстаёт от первой – да и внешне проект мало изменился. Разве что новый движок **Unreal Engine 4** сделал игру куда реалистичнее: в волосах различимы отдельные пряди, а героям добавили лицевых анимаций.

Над саундтреком по-прежнему трудится французский композитор Джонатан Морали, автор композиций к первой части. Звучат новые треки чуть иначе, но по-прежнему отлично вписываются в происходящее на экране.

Пока у Dontnod Entertainment получается красивая и сложная история о взрослении и потере. ■

мает мгновенное решение: бежать! Но куда податься двоим сиротам-преступникам? Вариант лишь один: возвращаться из США в Мексику, где некогда жил их отец. Но как туда добраться без денег, еды, транспорта и помощи взрослых? Именно эту проблему нам и предстоит решать весь второй сезон, пока братья будут искать попутчиков, кров и пропитание.

Геймплей

Делать это станет немного удобнее, чем в первой части: разговаривать с персонажами теперь можно на ходу. К примеру, Дэниэл с другого конца локации может крикнуть брату, что хочет попробовать незнакомую ягоду. В оригинальной игре пришлось бы мчаться к нему через всю карту; теперь же достаточно издали запретить ему это делать.

gamescom

SINKING CITY: КТУЛХУ ФХТАГН!

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА, ЛЕВ ЛЕВИН

Трудно переоценить влияние, которое наследие Лавкрафта оказало на мировую культуру. По мифам Ктулху продолжают писать книги, снимать кино и делать игры. Этой осенью выходит **Call of Cthulhu**, а 21 марта 2019 года состоится релиз **Sinking City**, приключенческого квеста от украинской студии **Frogwares**, известной серией игр про Шерлока Холмса.

В рамках gamescom 2018 мы посмотрели демоверсию проекта и пообщались с разработчиками.

В глубине вод под Р'льехом...

США, 1920-е годы. Частному детективу Чарльзу Риду снятся странные сны, связанные с тихим городком Окмонд. Всё бы ничего, только Рид никогда там не был, а сны эти помимо него видит ещё куча людей.

Пытаясь выяснить, что происходит, Рид приезжает в Окмонд. Там его встречают полузатопленный город, зловещие монолиты и подозрительное поведение местных. Прибавьте к этому сухой закон и Великую Депрессию, которая уже не за горами, – и получим гнетущую атмосферу, даже не учитывая монстров в подвалах.

В демоверсии игры Рид помогает певице с зашитым ртом. Девушку преследуют, так что герой должен наведаться в её квартиру и выяснить, что происходит.

Добраться до нужного места в Окмонде непросто: до многих мест придётся плыть на лодке, а пункт назначения никак не помечается на карте – извольте читать журнал, вручную искать нужную улицу и ставить метку. Сама карта пока выглядит скопищем однообразных многоугольников, но Frogwares обещают, что займутся детализацией, и в финальной версии игры найти то или иное здание будет несложно.

Прибыв на место, Рид обнаруживает, что соседа певицы убили, из шкуры её пса сделали игрушечного мишку, а на стене квартиры кровью нарисовали таинственный знак. Виной всему загадочная старуха, которую в местных легендах называют Старой Ткачихой. Она же зашила бедной девушке рот – в наказание за болтливость.

В поисках улик Риду приходится спуститься в подвал, где на него нападают жуткие твари, которых бравый детектив утихомиривает выстрелами из дробовика. Затем Рид возвращается к «заказчице» и отчиты-

вается о случившемся: можно рассказать об убийствах в подробностях, можно пощадить девушку и ограничиться лаконичным сообщением.

В библиотеке Рид находит книгу о Старой Ткачихе, после чего отправляется искать эту кровожадную леди. Что из этого вышло, разработчики не показали – придётся ждать релиза.

...мёртвый Ктулху грезит и ждёт

Библиотеку нам предстоит посетить не раз. Рид будет частенько туда заглядывать, чтобы добыть информацию. Нужные книги ищутся по фильтрам: тема, дата выхода, география мифов или статей (их содержание может иметь отношение к одному городу или Штатам в целом, к Европе или некому повсеместному явлению). Словом, литература – ценное подспорье для расследования.

Механика самого расследования проста: необходимо собрать все улики на месте преступления. После этого герой входит в некий астральный режим, в котором видит воспоминания о произошедшем. Расставив воспоминания в правильном порядке (игравшие в «Шерлоков» узнают привычные элементы), Рид поймёт, что случилось.

Все выводы, находки и улики фиксируются в журнале. На случай, если игрок растеряется, у Рида припасён козырь в рукаве: так называемый «режим концентрации». Он призывает нечто вроде воздушных потоков, которые укажут, куда идти. Кроме того, концентрация помогает увидеть то, что недоступно обычному зрению, или развеять магические иллюзии – в демоверсии с её помощью Рид находит ключ, маскирующийся под чемодан.

Раскрыть дело можно по-разному. Необходимую информацию Риду предоставит не один свидетель, а свидетели обитают не в одном месте. Грубо говоря, вы можете отправиться в музей, можете поехать в госпиталь, а можете наведаться туда и туда: опросить всех связанных с делом и посмотреть на ситуацию с разных сторон. Не факт, что расследование увенчается успехом, – есть вероятность, что вы обвините не того, и игра на этом не закончится. Просто ждите последствий, с которыми герою придётся жить.

Возможно, город будет реагировать на действия игрока – на эту тему разработчики высказались неопределённо, не желая раскрывать свои секреты раньше времени. Зато известно, что в игре несколько концовок. Какую получите вы, зависит от ваших решений.

В основном Риду предстоит вести интеллектуальные битвы, но и драк не избежать. Боевая система ориентирована на стрельбу, а поскольку на дворе лихие 20-е, в нашем распоряжении пистолеты, дробовики и томмиганы.

Отстреливаться придётся не только от настоящих монстров – в Sinking City сон разума *действительно* рождает чудовищ. Когда Рид видит нечто страшное и шокирующее, его психика травмируется: героя атакуют несуществующие твари, которые могут очень даже *существенно* его покалечить.

НЕКОТОРЫЕ ВИДЯТ
в Sinking City сходство с Vampyr, в первую очередь из-за сеттинга и времени действия. Frogwares уверяют, что им нравится Vampyr, но в первую очередь они вдохновлялись самим Лавкрафтом, писавшим примерно о том же периоде

Обещают, что в игре будет дерево прокачки, но в демоверсии его не показали. Также нас ждёт динамическая смена времени суток и погоды – придётся подстраивать манеру игры под ливень или ночную темноту.

■■■

Sinking City выглядит многообещающе. Главный вопрос в том, удастся ли Frogwares воспроизвести ту атмосферу иррационального хтонического ужаса, за которую мы любим Лавкрафта? Впрочем, пока непохоже, что игроков будут пугать банальными скримерами, а гнетущая серость окмондских улиц уже сейчас производит впечатление.

Ждём марта 2019-го, надеемся на экскурсию в Р'льех и встречу с Ктулху! ■

В МОНСТРОВ
можно не только стрелять, но и кидаться расходниками. Если, конечно, вы не предпочтёте их съесть

gamescom

BEE SIMULATOR

ИГРА О ПРАВИЛЬНЫХ ПЧЁЛАХ

ДАРЬЯ БУДАНОВА

Я не люблю симуляторы, особенно когда играть приходится за нечто линейное и безмолвное: к примеру, поезд. Куда там, после пары отвязных трюков мне наскучил даже легендарный **Goat Simulator**! Но вот в **Bee Simulator** от польских разработчиков **Varsav Game Studios** я влюбилась. Да и как иначе, когда на кону судьба целого улья! И это не считая сбора пыльцы, кровной вражды с осами и пчелиных танцев!

А потому я была безумно рада, когда на gamescom 2018 мне повезло расспросить разработчиков об их игре. Вот что они мне нажужжали.

О пользе пчёл

Как оказалось, идея игры родилась из распространённой ошибки. Дело в том, что ос и пчёл часто путают. Первые – довольно бесполезные существа, которым лишь бы побольнее ужалить. А вот вторые – честные труженики, это они живут в ульях и готовят мёд.

ПЧЁЛЫ КУСАЮТСЯ
только в крайнем случае, для них это смертельно

Вот на этой разнице разработчики и построили сюжет и геймплей: есть тут и злобные осы, и сложная пчелиная иерархия. А образовательные вставки объяснят, кто есть кто. Сами разработчики считают, что Bee Simulator – идеальная игра для прохождения с детьми: здесь доходчиво подают основы биологии, в «детском» режиме движения чуть более плавные, а битвы с осами – менее кровожадные.

Действие происходит в Центральном парке Нью-Йорка. Детские площадки, сады, аттракционы – ко всему можно подлететь и внимательно рассмотреть. Мир очень красочный и живой: вот пролетел рой божьих коровок или, бряцая, промчался велосипед, и камера вместе с пчелой от неожиданности отскакивает назад. В сочетании с геймплеем всё это напоминает игру **Flower**, где главным героем был ветер, что подхватывал цветочные лепестки и нёс их над полями.

Но настоящее волшебство тут рождается с музыкой: саундтрек создал польский композитор Миколай Строинский, автор любимых тем из «**Ведьмака 3**». А недавно все мелодии записали с оркестром.

Пчелиные будни

Наша пчёлка живет в огромном улье, укрытом в зелени Центрального парка. Каждый день она улета-

РАЗНЫХ ЗАНЯТИЙ ТУТ ХВАТАЕТ, и разработчики признаются, что название у игры не самое удачное

ЗАБРАТЬСЯ НЕЛЬЗЯ только на небоскрёбы

ет собирать пыльцу и под вечер приносит её домой. «Правильные» цветы помечены желтым маркером, а самые аппетитные из них можно подсветить «пчелиным зрением». Набрать нужно полную «сумку», тогда сладких трофеев хватит, чтобы наполнить целую соту. Кстати, возвращаться в улей с грузом куда труднее: манёвренность ухудшается, скорость сильно падает – работа у пчёл все же нелёгкая!

И это лишь малая часть ежедневных обязанностей. Одна из самых опасных – дуэли с озлобленными осами. Чтобы нанести удар, нужно остановить ползунок, который бегает по трёхцветной шкале: попадёшь на зеленую полосу, и оса потеряет пару жизней. Отразить ответную атаку можно вовремя поставив блок. Выигрывает тот, у кого останется больше жизней.

Жалить, кстати, можно и вне боя. Пока механику укуса проработали не до конца и атаковать кого попало нельзя, но мне удалось лопнуть несколько воздушных шариков. С людьми чуть хуже: заметив пчелу, они начинают отмахиваться, но вступить «в бой» не могут. В любом случае остаётся один вопрос от энтомологов: почему пчела выживает после укусов?

Ещё одна любопытная мини-игра – пчелиный танец. Чтобы его исполнить, нужно с помощью стрелок повторить движения другой пчелы. Этот странный ритуал нужен, чтобы передавать друг другу информацию. Пока и это, и бой с осами смотрится совсем уж просто и наигранно: и правда будто проект для детей.

А вот что из этого для улья в приоритете, решает пчеломатка. Королева пчёл занимает почётное место в тронном зале, по бокам от неё стоят королевские стражники, которые в случае чего тут же поставят игрока на место. Впрочем, делают они это словом: диалоги здесь короткие, но убедительные, а главное, прекрасно раскрывают мир и направляют персонажа. К тому же игру обещают как следует приправить юмором – именно над этим сейчас и трудятся разработчики.

■■■

Пока у Varsav Game Studios получается неплохое сочетание симулятора, аркады и адвенчуры. Посмотрим, как высоко взлетит их пчелиная история. ■

JAGGED ALLIANCE: RAGE!

СНОВА ПОЛЗЁМ К ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ

ЛЕВ ЛЕВИН

За двадцать четыре года серия Jagged Alliance пережила немало воплощений, но большая их часть едва ли достойна упоминания. Последняя приличная игра под этим названием вышла в 1999 году – **Jagged Alliance 2**. Всё, что было дальше, – нелепые попытки сменить формат, ремейки. Либо иногда удачные и даже самостоятельные, но всё-таки дополнения.

И канула бы Jagged Alliance в небытие, если б не **THQ Nordic**, которая как будто решила возродить вообще все знаменитые франшизы прошлого. Компания основана только в 2011 году, но её портфолио насчитывает уже почти двести наименований, купленных у более чем двух десятков студий и издателей. Например, совсем недавно они приобрели права на пару забытых проектов **Crytek**.

На gamescom 2018 «нордики» привезли демоверсию **Jagged Alliance: Rage!**, которая должна вернуть интерес к серии. Сразу выстреливать третьей номерной частью издатель не решился, слишком велик шанс с первого раза сделать всё не так. Так что Rage – это спин-офф, на котором разработчики набьют руку и прощупают настроения аудитории. А заодно, впервые в истории серии, обкатают игру на консолях.

У меня под глазами мешки

После событий первой **Jagged Alliance** прошло двадцать лет. Главные герои постарели, и дела у них идут не очень – заказчики предпочитают более молодых и бесчувственных исполнителей. Думающие наёмники, которые задают вопросы, да ещё и проявляют характер, стали неудобны.

Да, JA: Rage! будет фокусироваться в первую очередь не на геймплее, а на персонажах, которых немалая доля современной публики уже и не знает, – разработчики добавили в игру шесть самых популярных героев прошлых игр. У каждого из них есть преимущества и негативные характеристики, а также спецнавыки.

Например, один из героев второй части, Кайл «Тень» Симмонс, – мастер скрытного передвижения и тихих убийств, но, поборов несколько лет назад лейкемию, он стал очень уязвим ко всяческим ядам. А вот завсегдатай серии Иван Долвич всё ещё блещет богатырской силой и может стрелять из автоматического оружия без штрафа к точности из-за отдачи. Но смерть любимого племянника и отсутствие постоянных контрактов привели его прямо на дно бутылки, и теперь он должен *постоянно* похмеляться, чтобы нормально функционировать. Комбинируя сильные и слабые стороны героев, мы выстраиваем билды и в зависимости от этого разрешаем игровые ситуации разными способами.

Переношенные дети войны

Действовать герои будут на очередном тропическом острове. Судя по всему, какой-то богатей попал на нём в беду, и помочь ему могут только наши почти отставные наёмники. Регион обширный, действует смена дня и ночи, и геймплей в тёмное время суток будет сильно отличаться от дневного.

Миссии на карте выглядят как сеть связанных между собой точек. Сперва наши перемещения по острову будут линейными, но чем дальше, тем больше развилок, а значит, и выборов. Бои здесь, как и во всей серии, пошаговые, с часами кропотливого микроменеджмента и комбинированием тактических возможностей оперативников.

Вроде бы звучит как «тот самый Jagged Alliance». Но, во-первых, внешне это всё похоже на **Jagged Alliance Online** с эффектом сел-шейдинга (то есть не очень). А во-вторых, многие местные механики будут как минимум непривычны фанатам серии.

Если вы пропустили конец девяностых, когда выходили первые игры серии, то местную боевую систему проще всего описать как «**Divinity: Original Sin 2**, только с пушками». Пошаговые бои, очки действия, статус-

ГОТОВЬТЕСЬ ЗАПАЧКАТЬ ПУЗО: скрытное передвижение станет залогом успешной операции

ИГРОВОЙ МИР, ВИД СВЕРХУ. Мы начнём путь из центра и будем постепенно выбираться с острова, оставляя по пути кучу трупов и нервов

ные эффекты от «покалеченный» и до «пьяный», даже стелс добавили: герои могут двигаться быстро и шумно либо медленно (в два раза больше очков действия на шаг) и тихо. Или, например, прятаться в высокой траве. Или перерезать проволочные заграждения, чтобы зайти врагу в тыл. У противников, соответственно, есть зона видимости: узкая, если они ничего не подозревают, и широкая, если они встревожены. Если вашего героя заметят, начнётся бой. Но – приятное отличие от той же Divinity – атакуют только того оперативника, которого заметили, а не весь отряд.

Стрелять можно двумя способами. Есть одиночные выстрелы и возможность вложить в них больше очков действия, чтобы повысить точность. Альтернатива – стрелять очередью, и каждое вложенное очко добавит к залпу ещё один патрон. В любом случае мы выбираем, в какую часть тела врага целиться, а игра любезно показывает шансы попасть куда надо.

Убитых врагов можно обыскивать – у них найдутся и патроны, и аптечки, и другие полезные материалы. Кстати, если у вас кончились боеприпасы, врага можно закидать хоть теми же аптечками. Это, конечно, куда менее эффективно, но может спасти вам жизнь в некоторых ситуациях.

У оружия и брони есть полоска целостности, которая тает с каждым использованием, но их позволяется починить в лагере между миссиями. Там же можно крафтить новое оружие, гранаты и прочие полезные предметы, прокачивать персонажей, лечиться и так далее.

Наконец, появилась ещё одна механика, которая и дала подзаголовок игре, – Rage. Каждый раз, когда наемник теряет здоровье или видит чью-то смерть, у него подскакивает адреналин – вплоть до трёх очков. Затем герой может тратить их на спецспособности – например, провести гарантированный хэдшот, не используя обычные очки действия. А иногда гнев лучше поберечь и пустить на дополнительные движения или защиту от вражеских атак. Здесь тоже есть возможности для комбинаций. Например, «адреналиновая» способность одного из персонажей позволяет ему громко и с чувством обложить по матушке всех товарищей разом, чтобы те быстрее дошли до точки кипения.

■■■

По заверениям разработчиков, игра рассчитана примерно на двадцать часов, которые вырастают до почти бесконечных значений, если вы захотите перепройти её с другими билдами. Также здесь будет кооперативный режим на двоих человек, в котором каждый игрок сможет взять под контроль одного из героев.

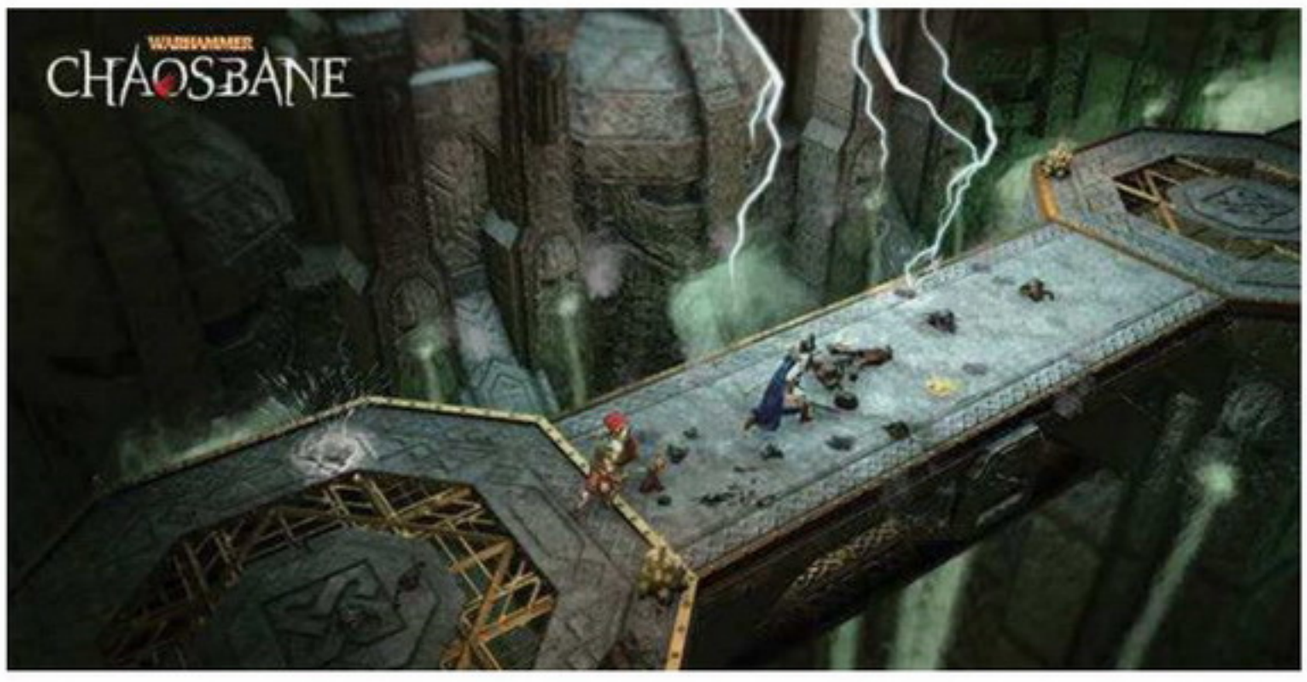
Однако проблем у нового проекта хватает. Фанаты – аудитория придирчивая. А у тех, кто с серией не знаком, но любит тактические задачки и пошаговые бои, как правило, тоже есть свои идолы – серия **XCOM**, забавная **Mario + Rabbids: Kingdom Battle**, ролевая Divinity: Original Sin 2, а скоро будет готова ещё и **Mutant Year Zero**. И хорошо выступить в этой нише – задача не из лёгких. ■

gamescom

CHAOSBANE

ЭТО DIABLO В МИРЕ WARHAMMER

КИРИЛЛ НИКИФОРОВ



ПУТНИКИ
заглянут в проклятый город Прааг, старую столицу Нульн и другие уголки Империи

При всех своих несомненных достоинствах фэнтезийная вселенная Warhammer далеко не так популярна, как «сорокатысячник». Тем не менее с видеоиграми дела у **Fantasy Battles** обстоят неплохо. Место нашлось и пошаговой тактике (**Mordheim: City of the Damned**), и глобальным стратегиям (серия **Total War: Warhammer**), и даже кооперативным шутерам (дилогия **Warhammer: Vermintide**). Однако едва ли не самый напрашивающийся жанр – action-RPG – до сих пор почему-то обходили вниманием. Исправлять это досадное недоразумение взялись **Eko Software**, авторы умеренно успешных симуляторов выживания **How to Survive** и пачки проектов поменьше.

В далёком тёмном фэнтези всё очень-очень плохо

Если вкратце, то **Warhammer: Chaosbane** – это **Diablo** по вселенной «Молота войны». Самое оно для тех, кому атмосфера Санктуария кажется недостаточно пафосной и драматичной, если такие вдруг найдутся. В комплекте четвёрка героев (солдат Империи, маг высших эльфов, гном-убийца и лесной эльф-следопыт), раскидистые деревья прокачки с десятками активных и пассивных навыков да толпы разнокалиберных хаоситов и прочих недругов. Оправдывать неизбежную в таких условиях резню призван какой-никакой сюжет в декорациях классической Warhammer Fantasy Battles.

Особенно интересно, что **Games Workshop** официально уничтожили этот сеттинг ещё в 2015 году: как оказалось, у бесконечной войны тоже может быть конец. Из пепла апокалипсиса родился новый мир – началась «Эра Зигмара», – и ценители вселенной сразу же возненавидели свежую инкарнацию. Кому-то не понравились «слишком простые» правила, кому-то претит художественный стиль, напоминающий о **Warhammer 40 000**, кто-то просто не смирился с нелепой гибелью любимых персонажей.

Разработчики Warhammer: Chaosbane от **Age of Sigmar** тоже не в восторге, поэтому их игра с высокого дозволения Games Workshop основана именно на Fantasy Battles. Выпросить разрешение работать с сеттингом, который официально не поддерживают уже несколько лет? Чего не сделаешь ради поклонников!

Добрым словом и файерболом

О желании угодить сообществу говорит хотя бы то, что для героев предусмотрели персональные варианты всех диалогов. А это очень важно: эльф-чародей никогда не поведёт себя так же, как имперский служака, и не учитывать такое в ролевой игре было бы преступлением. За аутентичностью следит отдельный специалист – автор книг по Warhammer Fantasy, имя которого разработчики пока держат в секрете.

Герои отличаются не только репликами: у каждого класса своя роль на поле боя и своя уникальная механика. В демоверсии показали двух играбельных персонажей, и спутать их невозможно. Солдат – типичный «танк», он умеет держать удар и щитом отражает вражеские атаки, но изюминка Chaosbane в том, что игрок делает это вручную: за блок отвечает клавиша «про-

ЗА ТРИДЦАТЬ
с лишним лет вселенная Warhammer Fantasy породила уйму мерзких тварей

бел». В итоге грамотный выбор позиции – первая необходимость, что очень нетипично для hack and slash.

Играть одной рукой и одной извилиной не даст и хрупкий маг, мастер бить издалека по площадям. Запуская какой-нибудь огненный шторм, мы не просто ставим финальную цель, но контролируем его перемещение мышью или правым стиком геймпада.

В тени пока остались способности следопыта и убийцы. Судя по всему, парочка получит амплуа условных «охотника» с луком и ловушками и «берсерка» с низкой защитой, но высоким уроном в ближнем бою соответственно.

Дополняет боевую систему так называемая «жажда крови» – по сути, режим ярости. Три максимальных очка «жажды» накапливаются постепенно, и на их распределение тоже нужно смотреть стратегически: можно тратить по одному, а можно беречь для боссов. В поединках с крупными противниками подсобит и самодельное снаряжение, которое можно обогатить дополнительными эффектами.

Консольные войны

Крафтовым барахлом разрешат похвастаться и перед друзьями: кооператив вмещает до четырёх человек – за одним экраном или по сети в любых сочетаниях, но только в пределах одной платформы. Это неприятно, но зато в остальном Chaosbane и впрямь кажется игрой, сделанной для людей. Например, интерфейс для геймпада и для связки «клавиатура-мышь» абсолютно разный. Разработчики пошли тем же путём, что и создатели **Divinity: Original Sin**, и радикально переделали управление под консоли.

Ещё здесь, в отличие от большинства аналогичных игр, если один из компаньонов вызывает меню или как-то иначе останавливает игру, других это не задевает: меню возникает только на его части экрана, а остальные члены команды спокойно продолжают путь.

Тяжесть похода калибруется под количество игроков: игра изначально даёт на выбор пять уровней сложности, но чем больше участников, тем больше испытаний им подкинет ИИ, а если кто-то покинет матч или решит присоединиться, сложность автоматически скорректируется в реальном времени. Правда, для прокачанных персонажей из демоверсии битва со злом была скорее лёгкой прогулкой, но будем надеяться, что релизная версия всё же сумеет бросить игрокам настоящий вызов.

■■■

Пока что Warhammer: Chaosbane ощущается как почти абсолютная, пусть и немного туговатая копия **Diablo III** – не худший вариант для почитателей Warhammer, которым давно не хватает адреналиновой рубки. Но, когда речь идёт о вселенной с тридцатилетней историей и крепким фандомом, важно, чтобы разработчики не забыли про сюжет: одна маленькая ошибка в имени древнего гномского короля может вздыбить такую волну ненависти, что смоет и Eko Software, и её творение. В студии это, похоже, понимают и обещают, что история в Chaosbane будет играть значимую роль, но останется достаточно простой для восприятия.

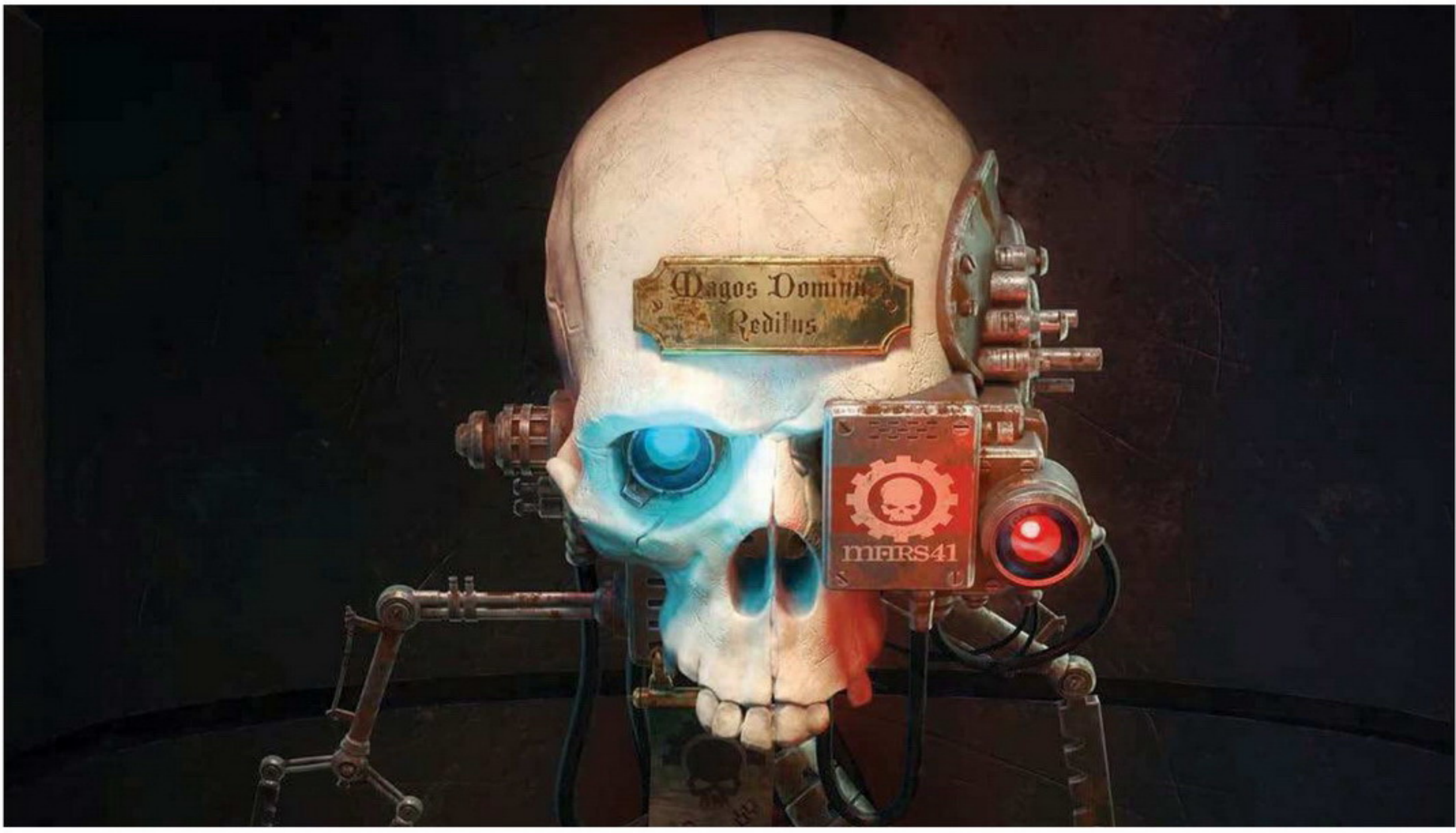
Если французы нигде не оступятся, нас ждёт как минимум приятная игра, вдохновлённая **Torchlight II**, **Grim Dawn** и **Path of Exile**, да ещё и от разработчиков, которые, по их словам, в обеденный перерыв всем коллективом режутся в Fantasy Battles. Порождения Хаоса получат своё уже скоро: релиз намечен на первую половину 2019 года. ■

ДВИЖЕНИЕМ ЗАКЛИНАНИЙ
можно (и нужно!) управлять вручную

gamescom

WARHAMMER 40 000:
MECHANICUS СЛАВИТ ОМНИССИЮ

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА, ДАРЬЯ БУДАНОВА



Осенью выходит новая пошаговая стратегия по вселенной Warhammer 40 000 – **Mechanicus**. На gamescom 2018 французская студия **Bulwark** поделилась новыми сведениями о проекте и показала альфа-версию.

В Mechanicus нам предстоит играть за представителей культа Адептус Механикус, или попросту техножрецов. Эти слуги Бога-Императора не просто на ты с техникой – они и сами отчасти техника. Герои возглавят экспедицию на неизведанную планету Сильва Тенебрис, где их ждут кровопролитные сражения, забытые технологии и древние тайны.

Во имя Золотого Трона

Миссии обещают разнообразные и увлекательные. Общий элемент у всех один: в начале каждой мы высаживаем с корабля-базы на планету отряд из четырёх солдат. За одно задание им нужно пережить от пяти до десяти битв. Если кто-то погибнет, ничего страшного: вы просто не сможете играть этим персонажем следующие две миссии. Тратить время на повторное прохождение не придётся.

Сражаться каждый раз предстоит на новой карте, и те, что нам показали, кажутся разноплановыми. Bulwark явно приложили все усилия для того, чтобы игрокам не пришлось скучать на клонированных локациях.

Ещё одна любопытная механика – шкала особых очков: с их помощью можно продвинуться по карте дальше, чем позволяют очки хода, уничтожить важный терминал, пустить в ход оружие массового поражения и не только.

На Тенебрисе техножрецы столкнутся с разного рода происшествиями и препятствиями. Результат этих столкновений может быть положительным, отрицательным и неоднозначным. Самый простой пример: игроку дадут возможность сканировать противников, чтобы узнать их слабые места, но время от времени сканирование привлекает новых врагов. С другой стороны, вы в любом случае заработаете опыт. Сложность каждой

миссии увеличивается по мере вашего продвижения к финалу, однако некоторые действия (сканирование определенного врага, взаимодействие с нужным объектом) позволят сбросить её до исходного значения.

Возлюби Императора

Даже если вы ничего не знаете о вселенной Warhammer, не волнуйтесь: Mechanicus делается не только для фанатов «Молота войны». Сюжет плавно познакомит игроков с миром и его особенностями. На первый взгляд, история выходит интригующей, а мини-диалоги героев перед каждой миссией радуют неплохой стилизацией.

В игре два основных персонажа. Генерал Вайдекс всей душой предан Богу-Императору, а вот генерал Скаволла, в отличие от соратника, придерживается не столь ортодоксальных взглядов. Эта дама давно заменила многие части тела механическими элементами, и теперь она скорее машина, нежели человек. Это обыгрывается в её манере речи: там, где Вайдекс напишет «равно», Скаволла поставит математический символ. Такие мелкие чёрточки придают характерам объём, а в диалогах ярко прослеживается разница мировоззрений двух героев.

Не одна Скаволла механизирует своё тело. Каждому юниту можно провести до тринадцати аугментаций: вставить имплантаты, заменить руки оружием. Всё это красится и прокачивается, так что вы вольны выбрать свой стиль игры (и просто стиль). А ещё техножрецы располагают защитой от двух типов урона: обычного и энергетического.

От того, каким персонажем вы будете проходить те или иные миссии (всего их полсотни), напрямую зависит финал. В Mechanicus четыре альтернативные концовки, и на то, к какой вы придёте, влияет множество факторов: за кого вы прошли определённое задание, в каком порядке, какой выбор сделали... Вдобавок в игре есть таймер, который заполняется с каждой завершённой миссией. Как только обратный отсчёт закончится, вылезет большой злобный босс и придется либо сражаться с ним, либо с позором бежать. После этого отсчёт начнется заново, но некоторые миссии окажутся недоступны. Словом, несмотря на некоторую свободу в выборе заданий, ограничения всё же есть.

Естественно, Mechanicus пока далека от совершенства. Многое не доделано, нет ни музыки, ни голосов персонажей, но разработчики обещают атмосферный саундтрек и качественную озвучку. Хочется верить, что они успеют завершить всё к сроку: игра выходит в Steam **15 ноября 2018 года**.

■ ■ ■

Альфа-версия Mechanicus выглядит вполне привлекательно. Видно, что товарищи из Bulwark корпели над каждым элементом. Если они доведут своё детище до ума, фанаты Warhammer 40 000 получат отличную стратегию по любимой вселенной, а прочие игроки – приятную возможность ознакомиться с этим мрачным, но притягательным миром.

Да осенит сей проект милость Бога-Императора! ■

gamescom

GENERATION ZERO

ВОССТАНИЕ МАШИН ПО-ШВЕДСКИ

КРИСТИНА ГИЗАТУЛИНА, ДАРЬЯ БУДАНОВА

1980-е, тихая шведская глубинка. Вы – подросток, который возвращается домой из поездки и обнаруживает брошенные машины и пустые дома. Что произошло? Похоже на восстание искусственного интеллекта. Добывая оружие и экипировку, вы проводите собственное расследование и противостоите разномастным роботам, захватившим вашу землю.

В кооперативном шутере **Generation Zero** нам дарят открытый мир на основе мощного движка Apex. Смена дня и ночи, непредсказуемая погода, реалистичная баллистика и акустика, завораживающие скандинавские пейзажи и динамичный саундтрек прямиком из 80-х, в духе «Очень странных дел».

На тропе войны

Стелс-механику **Avalanche Studios** позаимствовала у своей же серии **The Hunter**, где живописная среда служит фоном для охоты на травоядных и хищников. В первой своей самостоятельной игре компания предлагает партизанский стиль: придётся расставлять ловушки и пускать в ход старомодную огневую мощь.

Итак, произошло вторжение. Государственная система пала. Не время вспоминать предостережения технофобов! Будьте хитрее, быстрее и изобретательнее – нужно сломать, испортить и уничтожить столько проклятых жестянок, сколько возможно.

Пока вы будете прочёсывать квартал в поисках провианта и боеприпасов, высматривая разведчиков под проливным дождём, вы поймёте, насколько сильно всё изменилось. Аккуратно накрытый стол, припаркованный велосипед, словно нетронутые садовые качели... Город не спит – он умирает. Всматриваться в тени на улицах небезопасно даже через оптический прицел. В лесу можно укрыться от посторонних глаз и поживиться оружием в уцелевшем бункере. При особой прыткости есть шанс подобраться к рации на военной базе и связаться с выжившими. Но грозный охранник-великан, хоть и медленно бегает, стреляет метко...

Возникает чувство, будто тебя припечатали лицом к асфальту и вот-вот раздавят, если не начать брыкаться. **Generation Zero** – это психологический триллер, в конце которого не появятся военные, члены сопротивления и вообще никто из тех, кто разрешит тебе постоять в сторонке. Дерись здесь и сейчас, или...

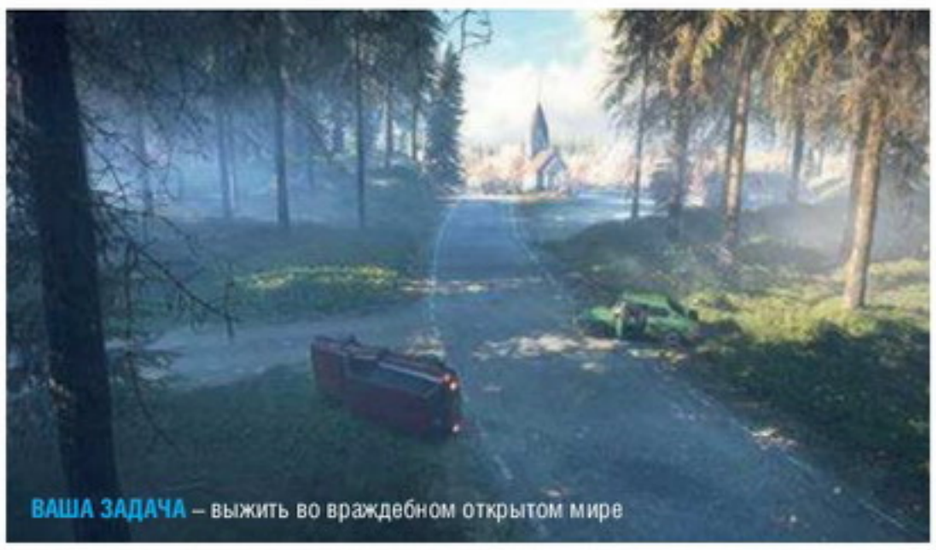
Да нет никакого «или»! Есть ты, есть город, которому переломили хребет, и чем дальше отступить, тем больше костей и металлического привкуса. Приготовься нанести ответный удар в 2019 году, и пусть их конец станет нашим началом!

Чтобы выжить, играя в безумные кошки-мышки, требуются скрытность и стратегическое мышление. Если забыть о сумасшествии вокруг и успокоиться, можно увидеть логику. День и ночь всё еще сменяются. Погода влияет не только на ваши нервы, но и на поведение ненавистных машин. Вам противостоит сложный искусственный интеллект: машины действуют точно и наверняка, у них сложный набор чувств. Но если отстрелить противнику элемент брони, датчик или какое-нибудь орудие – эта часть сама не отрастёт, и врага можно будет отыскать по оставленному следу и отомстить. Не упускайте эту возможность!

Да, враг очень силён, и перевес всё время будет не на вашей стороне. Поэтому хорошо изучите соперника. Окрестности патрулируют разведчики (Seeker) в лучших традициях реликтов из **Mass Effect: Andromeda**. Огонь не открывают, но сигнализируют о стычке союзникам. А вот охотящиеся стаями роботизированные псы (Runner) пострелять готовы, а манерой двигаться напоминают тварей из черно-белой постапо-

СОТРУДНИЧЕСТВО необходимо для выживания: комбинируйте свои навыки, держите удар и делите добычу после боя

ОРУЖИЕ, тип врага, время суток, экологические факторы – что угодно может сыграть вам на руку!



ВАША ЗАДАЧА – выжить во враждебном открытом мире

калиптической серии «Черного зеркала». Паукообразные гады (Tick) тоже любят нападать группой, используют острые когти и активируют режим саморазрушения. Но с ними-то справиться можно. Вот если перейдёте дорогу бронированному гиганту (Tank) и спровоцируете его открыть огонь – дело дрянь!

Организуйте им Судную ночь

Но если всё делать правильно – победа останется за нами!

Перемещайтесь или укрепляйте убежище, простора для ведения тактического боя тут хватает. Ослепляйте монстров, стреляя по оптическим линзам, замедляйте их ход, ломая гидравлические насосы, сбивайте броню, забрасывайте дымовыми грантами, заманивайте бумбоксом (как в хорроре «Тихое место») и используйте любую возможность получить перевес, в том числе привлекая поддержку.

И раз уж в игре предусмотрен кооператив до четырёх человек – не пренебрегайте им, не давайте металлическим захватчикам шансов! Помогайте раненым товарищам, обменивайтесь трофеями и сочетайте разные навыки (есть четыре ветки, которые можно прокачивать и комбинировать: Combat, Support, Survival, Tech). Не брезгуйте навыком выживания – Organ Marking, например, помогает увидеть критические точки робота в бинокль.

На карте множество сюжетных миссий, которые позволят по крупицам докопаться до истины и узнать, куда ушли выжившие. Между прочим, любой совместный прогресс, достигнутый за время кооперативных сессий, сохранится в индивидуальной кампании. А добытые пушки перекочуют в инвентарь.

Кстати, о пушках. Оружия вокруг предостаточно: попадаются обычные, редкие и уникальные экземпляры. Внимательно исследуйте местность – и вам всегда будет чем угостить очередную бешеную консервную банку! Есть и другие способы разжиться вооружением: например, ничто не мешает снять с робота инфракрасный датчик и прикрепить его на свою винтовку. Солдатская смекалка – залог выживания партизана! Экипировка тоже добывается собирательством: например, пару особо прыгучих красных кроссовок можно вытащить из багажника брошенного автомобиля.

...Впрочем, похоже, тут уже некоторый перебор с партизанским настроем, которым заряжает Generation Zero. Самое время вынырнуть из мира игры и отойти на шаг-другой назад.

■■■

Не ищите привязок к конкретным местам в городских и деревенских пейзажах, а также в архитектуре – карта выдумана. **Avalanche Studios** базируется в Швеции, за вдохновением далеко ходить не пришлось. Однако недавно студия вынуждена была отвечать на обвинения в сходстве их шутера от первого лица с работами шведского художника Саймона Сталенхага: в частности, с настолкой **Tales from the Loop**. Разработчики заверяют, что опирались на свои воспоминания от проживания в шведской провинции. Хотя сходство, конечно, есть.

Они позаботились о том, чтобы вам пришлось поломать голову, а не просто следовать за маячком на карте. Геймдиректор Эмиль Крафтлинг сказал, что не намерен диктовать, как именно играть, он просто хочет передать вожжи игрокам и наблюдать за их решениями. Ни одна схватка не должна повторять другую. Так ли это и до какой степени, будет видно к релизу, но уже сейчас Generation Zero рождает яркие эмоции. ■

TWIN MIRROR

КАК БЫ ГОВОРИТ: «А НЕ ШИЗАНУЛСЯ ЛИ ТЫ, ДРУЖОК?»

РОДИОН ИЛЬИН

Главный герой игры Сэмюел Хиггс ещё не достиг среднего возраста – нашему новому другу слегка за тридцать, – но эмоционально и духовно он уже в глубоком кризисе. Друг-журналист умер при невыясненных обстоятельствах, возлюбленная бросила, перед глазами постоянно маячит призрак-двойник (еще и жизни учить пытается!), а в ванной комнате дешёвой гостиницы, где остановился герой, валяется окровавленная рубашка...

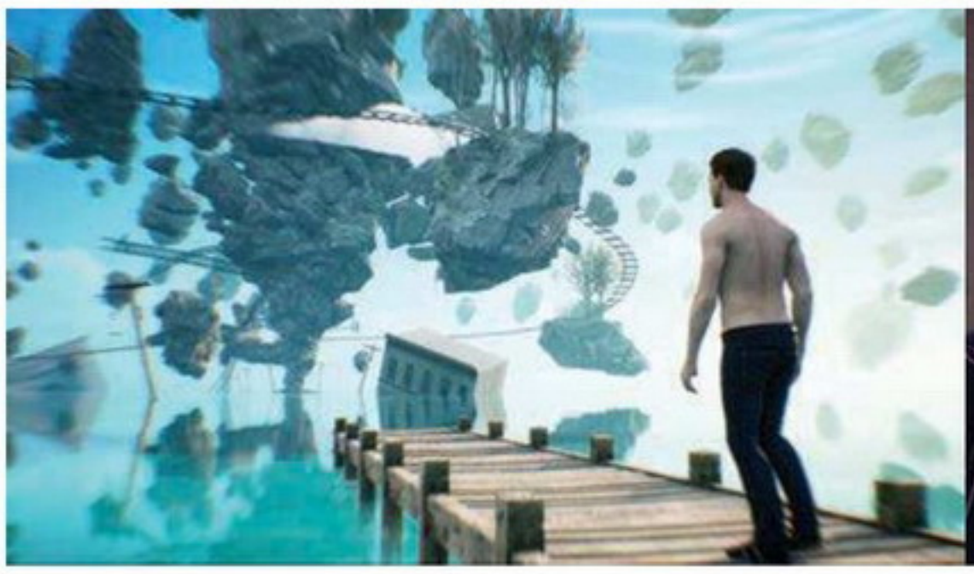
Добро пожаловать в серый, хронически дождливый и слегка нуарный Бассвуд в Западной Виргинии!

Герой не нашего времени

Французы из студии **Dontnod Entertainment** (**Remember Me**, **Life is Strange**, **Vampyr**) мастерски умеют собирать из проверенных идей и механик неплохие AA-проекты. Twin Mirror во всех отношениях ощущается очередным проектом второго эшелона, в него, несомненно, будет интересно играть, если в вашей жизни не было **Fahrenheit**, **Heavy Rain** или **Alan Wake**. Мы следим за судьбой мужчины, у которого уже на старте всё плохо, а дальше наверняка станет только хуже.

На gamescom 2018 я опробовал короткую демоверсию, начавшуюся с того, что герой приходит в себя на кровати в том самом гостиничном номере из официального трейлера. Как принято в таких случаях, память ему начисто отшибло не то потусторонними силами, не то выпитым накануне, и теперь нужно восстановить хронологию событий минувшей ночи. Главное – вытянуть из недр Сэмовой подкорки, *почему* он очутился в номере весь перемазанный кровью. Кажется, что-то вчера пошло не по плану...

И здесь включается основная геймплейная механика, лично мне до боли напоминающая эпизоды из Heavy Rain за агента ФБР Нормана Джейдена с его «устройством расширения сознания». Только в Twin Mirror это называется «Чертоги разума»: эдакое воображаемое место, где оказывается герой, стоит ему мысленно подняться по каменным ступеням.



САРКАСТИЧНАЯ ВЕРСИЯ СЭМА, его внутренний голос, одета в модный пиджак и носит очки. И очень любит зубоскалить

Крепость осознания

Выглядит средоточие логики, гипотез и дедукции героя как парящие в воздухе скалы, меж которых моделируется действительность: в нашем конкретном случае тот самый гостиничный номер. Кровать, шкаф, тумба с телевизором, ванная комната со злосчастной испачканной рубашкой – всё на своих местах. Не хватает только стен по периметру.

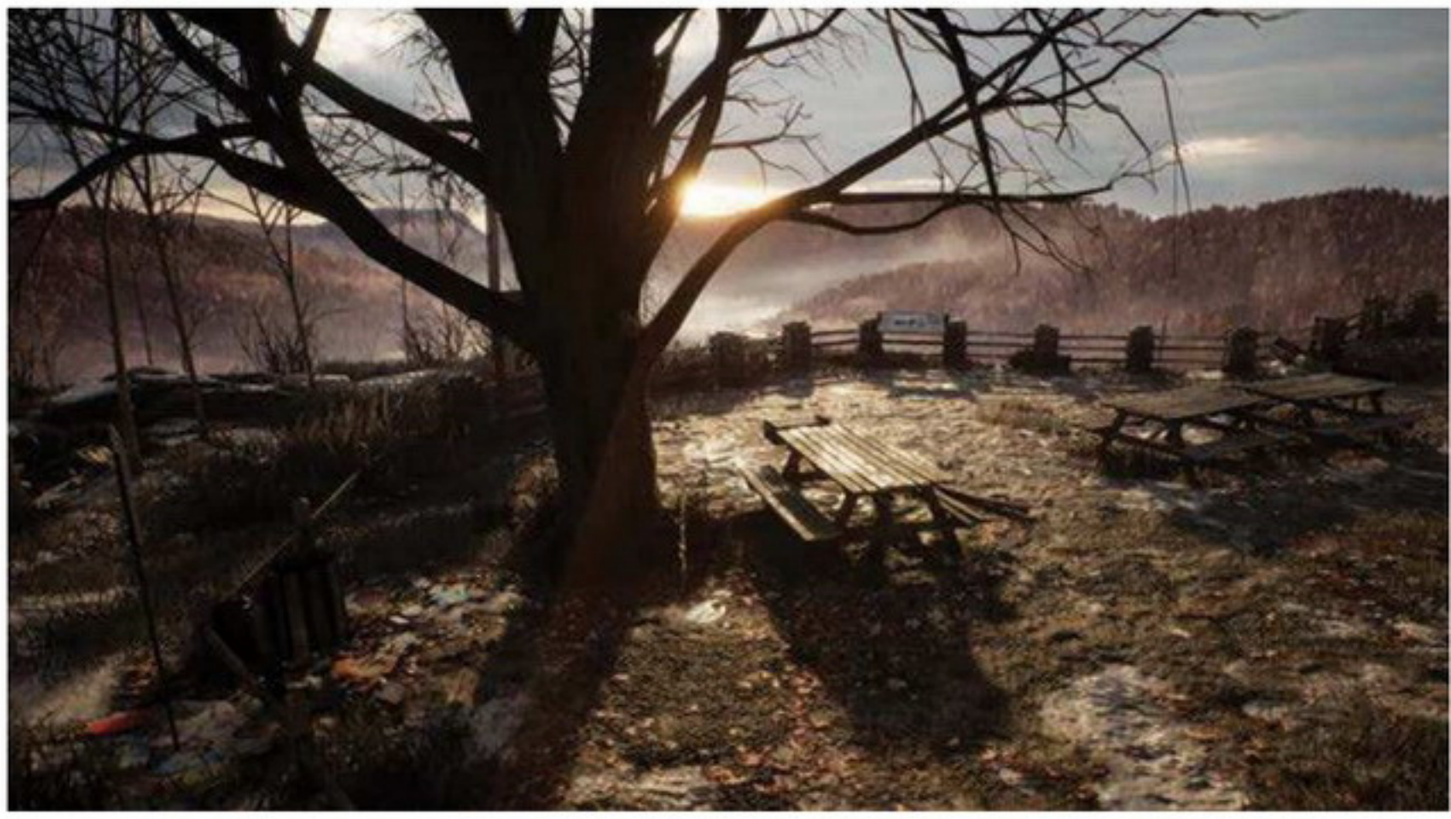
Да они и не нужны, ведь это именно модель, скорее даже отражение прошлого. И главное здесь – прозрачная светящаяся фигура самого Сэма, которую мы будем перемещать от кровати к телевизору, от телевизора к умывальнику и от умывальника к унитазу, пытаясь выстроить правильную последовательность действий мужчины прошлой ночью.

Для этого нужно внимательно осматривать всё вокруг в поисках активных предметов – как в реальной жизни, так и в отражённой версии в голове. Обратили внимание на расколотый мобильник, валяющийся на полу, – возможно, наш герой с пьяных глаз на него наступил. Перепрыгиваем из реальности в собственную голову и пытаемся проиграть возможную сцену при помощи прозрачной фигуры героя. Если не получается, продолжаем исследовать окружение. Следующей находкой становится дырка в обоях за телевизором – бинго! Сэм вовсе не звонил по мобильнику и не наступал на него – он швырнул его об стену со злостью, и тот раскололся.

Первый маленький кусочек общей хронологии позабытых событий вытянут из подкорки. Продолжая исследовать окружение и прыгая из реальности в воспоминания и обратно, мы узнаём, что еще случилось в номере: героя стошнило в унитаз, он включал телевизор и тщетно пытался застирать окровавленную рубашку...

Однако всё это лишь обрывочные воспоминания, которые ещё нужно выстроить в хронологический ряд. И вот тут у меня серьёзная претензия к игре: по сути, никакой логики в последовательности событий не оказалось. Вместо решения головоломки меня заставили заниматься нудным перебором в случайном порядке. И с этой задачей я маялся дольше, чем с поиском всех воспоминаний как таковых: что было сначала, а что потом – объятья с унитазом, или метание мобилки в стену, или, быть может, застирывание рубашки?

Лично для меня эти события равнозначны: я даже сейчас не могу сказать, какая именно последовательность оказалась правильной и запустила катсцену.



Внутренний голос или первый признак шизофрении?

Вторая важная деталь концепции нового триллера – внутренний голос Сэма, который направляет и предостерегает главного героя. Да ещё и выглядит настолько осязаемо и реально, что игроку придётся выбирать реплики, когда Сэм в очередной раз затеет спор с самим собой. Однако пока не совсем понятно, повлияют ли словесные перепалки на сюжет или сведутся к ничего не значащим репликам в духе «Не заходи в туалет» и «Отстань, ты даже не настоящий».

В представленной демоверсии внутренний голос прорезался лишь однажды, но разработчики из Dontnod обещают, что его влияние будет равносильно влиянию «Тёмного попутчика» на обаятельного маньяка Декстера.

■ ■ ■

Город, вдохновлённый сериалом «Твин Пикс», герой со скелетами в шкафу, любопытный, хоть и шероховатый геймплей с копанием в собственной памяти, а также взрослая история – казалось бы, что может пойти не так? На самом деле, насколько мы знаем французских разработчиков, – всё. Но не будем о грустном, по первым ощущениям Dontnod ваяют скорее очень даже крепкий триллер в трёх актах.

Ах да, чуть не забыл – игру снова распилили на куски. Первый из трех эпизодов нарекли Lost on Arrival, и появится он в начале 2019 года на PC, Xbox One и PS4. ■

ТАКАЯ НЕСМЕЛАЯ

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Tomb Raider напоминает подростка. Вот серию годами воспитывала мама (**Crystal Dynamics**), но теперь у мамы появились срочные дела, и чадо сплавили бабушке по отцовской линии (**Eidos Montréal**). Конечно, мама не сгинула в археологической экспедиции, а всё ещё частенько появляется и вообще постоянно поддерживает контакт, но за главную теперь свекровь.

Бабушка человек неплохой, опытный, своими руками вырастила **Deus Ex: Human Revolution** – но всё-таки это был *её* ребёнок, а тут на голову свалилась своенравная девица. И задачу поставили жёстко: ни в коем случае не испортить плоды педагогических трудов невестки. Извольте отложить свои принципы в сторону! Минимум экспериментов, побольше того, что уже было в перезапуске **Tomb Raider** до переезда.

Вот так юная Shadow of the Tomb Raider очутилась в неожиданно консервативной среде. По идее, вдали от мамы должно быть куда свободнее, но на новом месте контроль только усилился, ведь Crystal Dynamics даже на расстоянии пристально следит, как бы чего не вышло с любимой дочуркой. И девчушка стала зашуганной и нерешительной. Не Лара, а именно новая игра с её участием.

КОРОЛЕВСТВО БЛЕСТЯЩЕГО ЧЕРЕПА

Мне нередко доводилось слышать, что перезапуск приключений Лары Крофт – это, дескать, клон **Uncharted** для тех, кого судьба обделила приставками Sony. Не согласен, похождения Натана Дрейка – чистейшие киноприключения, где ты движешься по сюжетному коридору, время от времени прыгая в slo-mo через акулу на самодельной тарзанке из подтяжек.

Tomb Raider же – игровая площадка, где можно почти без ограничений возвращаться на уже пройденные локации.

Где весь кайф в том, чтобы убить каждое животное, найти каждый артефакт и разгадать каждую побочную загадку. Да, серия Uncharted несравнимо лучше отполирована и доставляет удовольствие концентрированнее, плотнее, зато Лара делает это куда дольше. У этих приключений совсем разные подходы, хотя обе игры – симуляторы героических грабителей могил.

После первых показов вся редакция хором думала: «Чёрт, да это ровно та же самая игра, что и в 2015 году!» После четырёх часов игровой сессии впечатление если и поменялось, то не сильно. Бег и скалолазание, стрельба и сбор ресурсов, загадки и ловушки – если вы играли в **Rise of the Tomb Raider**, то уже отлично знаете, что и как надо делать.

Лара с самого начала умеет ломать двери с помощью стрел с тросом и пользоваться импровизированной кошкой из ледоруба и верёвки, чтобы преодолевать пропасти. Почти весь арсенал наших трюков сразу переехал в новую часть, будто между концовкой Rise и началом Shadow прошло всего полчаса. Вроде бы строгий наказ Crystal Dynamics выполнен, только игра ощущается не как новая номерная часть, а как аддон с джунглями.

Возможно, это лишь начало и дальше Shadow of the Tomb Raider обретает собственное лицо, но за первые четыре часа этого не происходит. Замечу, что я не стал переть паровозом по сюжету, а играл так, как считаю единственно правильным играть в перезапуск Tomb Raider: обыскал все уголки, собрал всё, до чего сумел дотянуться, решил все попавшиеся на пути загадки, будь то гробницы или спрятанные сокровища. И впечатления получил точно такие же, как и после Rise of the Tomb Raider. С поправкой на то, что та игра всё-таки удивляла и регулярно демонстрировала качественный рост.

ПОСЛЕДНИЙ СТЕЛСОВЫЙ ПОХОД

Сюжет новой Tomb Raider вполне естественным образом вытекает из концовки прошлой игры: Лара несколько переусердствовала с охотой за тайной организацией «Тринити». Она – возможно, даже не отдавая себе до конца в этом отчёт – пытается отомстить за отца. Как сказал её соратник Иона: «Ты сосредотачиваешься на цели, и всё остальное для тебя перестаёт существовать». В итоге, стараясь опередить злодеев, героиня пробуждает старинное проклятие майя, которое вроде как грозит концом света. Последствия плачевны: уже на первом этапе целый город смывает цунами, а чуть позже Лара попадает в авиакатастрофу.

Помните, нам туманно намекали, что эта часть будет мрачнее, а героиня станет едва ли не злодейкой? Так вот, в начале игры это есть, но очень неубедительно – Лара скорее глупая авантюристка, которая по неосторожности вызвала камнепад. Авторы пытаются возложить ответственность за все беды на девицу Крофт, но выходит слабо: не она же создала артефакт, провоцирующий апокалипсис, не она так халтурно организовала его защиту, да и предупреждающие знаки, мягко говоря, неубедительны. Да, героиня увлеклась погоней за своими врагами, это не делает из неё злодейку. Хотя, возможно, сделает к концу игры.

И даже хладнокровные убийства десятков солдат не очень походят на преступление против человечности: бойцы «Трини-

ти» не брезгуют массовыми расстрелами, так чего их жалеть? Зато Лара всё больше напоминает бойца спецназа в своих попытках слиться с окружающей средой.

Почти все нововведения, замеченные в игре, связаны со стелсом: можно натираться грязью из луж, прижиматься к глинистым стенам (создатели точно любят «**Хищника**»!), использовать костюмы, повышающие скрытность, – в общем, способов стать невидимкой стало куда больше. Правда, пользоваться ими регулярно при игре на ПК особого резона нет: кроме некоторых сюжетных эпизодов, где обнаружение гарантирует смерть, куда быстрее перестрелять врагов из винтовки, чем медленно и методично вырезать их поодиночке. Да, системы укрытий для перестрелок не замечено, а Лара выдерживает совсем немного попаданий, но обычно развесить с мышки хэдшоты успеваешь раньше, чем враг как следует прицелится. С геймпадом же куда практичнее стелсить.

Стрельба не сказать чтобы стала приятнее, но стволы различаются куда заметнее, чем раньше. Один пистолет палит легко и быстро, другой медленно, с огромной отдачей и ружейным грохотом, и при этом оказывается даже смертоноснее винтовки! Смутило только, что на демонстрации мне удалось полностью улучшить это оружие сразу, как только оно попало ко мне в руки, – материалов хватило на всё. Очень надеюсь, что только в пресс-версии можно с ходу проапгрейдить топовый пистолет, – всё-таки процесс прокачки должен занимать некоторое время, иначе не успеваешь им насладиться.

В ПОИСКАХ УТРАЧЕННОЙ НОВИЗНЫ

А ещё что-нибудь новенькое в игре есть? Пожалуй, да. Например, стелс добрался и до плавательных эпизодов: иногда нужно прятаться от пираний в зарослях. Если заметят – тут же сожрут, притом, что логично, смерть наступает из-за нехватки воздуха. В играх и раньше частенько приходилось скрываться в воде от врагов, но обычно они стреляют по тебе сверху из автоматов. А вот чтоб *прятаться от водных же тварей во время заплывов* – такого я не припомню.

На этот раз разработчики уделили куда больше внимания одежде героини. Первый свой наряд Лара сошьёт в сюжетном ролике из шкуры собственноручно убитого ягуара. Костюм помогает дольше оставаться незамеченной, но потом попадутся более практичные образцы – например, позволяющие таскать больше хлама или бесшумно прыгать. В игре есть рецепты одежды, но купить эскиз недостаточно, нужно раздобыть необходимые материалы и садиться за крафт. Отдельного упоминания заслуживают фановые костюмы из прошлых частей: на показе можно было опробовать скины из старых добрых **Tomb Raider 2** и **Angel of Darkness**. Смотрятся хорошо, но пользы от них никакой.

Систему навыков тоже основательно переделали: теперь они все разместились на одном экране, как плитки, и для разблокирования нового умения нужно сначала

открыть хотя бы одно из соприкасающихся с ним. Некоторые способности выдают по сюжету, так что сразу ломануться к самому привлекательному не получится. Простенько и со вкусом.

Но самое важное в другом: наше путешествие куда меньше оторвано от окружающей действительности. В первой игре перезапуска мы выживали на необитаемом острове, во второй старались защитить сообщество, скрывающееся от глаз людских. Shadow of the Tomb Raider пошла дальше: теперь наш путь пролегает через вполне цивилизованную перуанскую деревушку, которая изо всех сил старается развивать связи с внешним миром. И этот хаб, по заверениям разработчиков, далеко не единственный.

Прежде Лара была изгоем и познавала мир в основном посредством надписей на мёртвых языках. Сейчас же она может расспросить людей, которые охотно поделятся сведениями о примечательных местах в окрестностях, послушать какую-нибудь историю и даже закупиться на официальном рынке, а не затариваться контрабандой у вражеского перебежчика. Лара доросла до того, чтобы стать частью большого социума, хоть основную часть времени она проводит в джунглях за охотой, сбором материалов, убийствами солдат и решением головоломок.

Джунгли – локация куда более интересная, чем снега и горы: созерцать буйство зелени веселее, чем заснеженные камни. Да и животный мир тут богаче: в зарослях прячутся капибары, обезьяны-ревуны, экзотические птицы, ягуары и синие лягушки.

Хищники, впрочем, получились наименее впечатляющими врагами в серии: волки из первой части пугали, нападая стаями, медведи из второй прямо-таки излучали мощь и угрозу, а эти... С ходу и не сообразишь: то ли стрелять в ягуаров из лука, то ли бежать чесать за ушком. Угрозы один кошак почти не представляет: кажется, что его шкура выдерживает куда меньше стрел, чем Ларина – ударов лапой и укусов.

■■■

Пока всё выглядит неплохо, но как-то уж очень несмело. Особенно в геймплейном плане. Перезапуск Tomb Raider привык рубить сплеча, выход каждой новой части становился событием. Сейчас ставки вроде бы выросли – ведь речь идёт уже не о простом выживании нашей героини или победе над зловещей организацией, а о судьбе всего мира, – но опасность ощущается не так остро, как в прошлых частях.

По первым часам не кажется, что сотрудники Eidos Montréal пришли воплощать какое-то свое видение, – скорее, они действовали под диктовку Crystal Dynamics, боясь сделать лишний шаг в сторону. И если Лара до конца будет держаться так же робко, то Shadow of the Tomb Raider останется в тени своих предшественниц. И не помогут ей ни новые технологии от производителей железа, ни мрачность. ■

ATOMIC HEART

НЕ «РУССКИЙ BIOSHOCK», А «ЧЁРНОЕ ЗЕРКАЛО» В СССР

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Я часто сталкиваюсь с мнением, что в России разработчиков нет, а все игры делают где-то там, на Западе. Игровых студий в нашей стране и впрямь не так уж много, но они, представьте себе, делают отличные конкурентоспособные проекты. Недавно как раз появилась Mundfish, которая денно и нощно трудится над самой, пожалуй, технически продвинутой отечественной игрой – Atomic Heart.

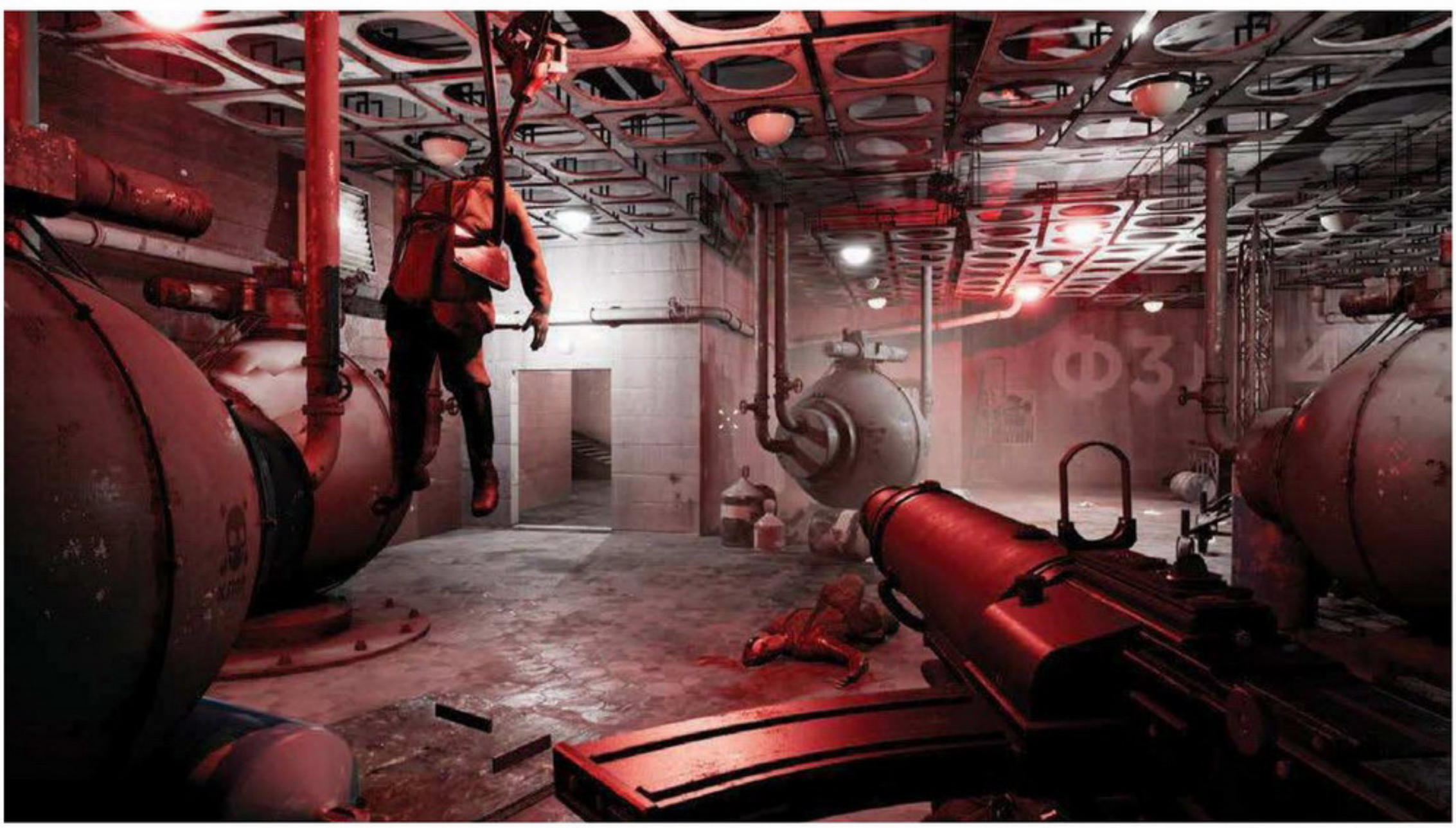
Нам в редакции чертовски интересно следить за проектом, но разработчики пока не готовы ничего показать – даже редакции Игромании. Зато нам удалось пообщаться с директором Mundfish Робертом Багратуни и кое-что у него выведать.

ПЕРИОД ПОЛУРАСПАДА – 70 ЛЕТ

До релиза трейлера Atomic Heart о вашей студии никто не слышал. Извините за бестактный вопрос, но... вы вообще кто?

Mundfish до настоящего момента не была представлена широкой публике. Перед тем как заявить о себе, мы хотели убедиться, что Atomic Heart получается именно таким, каким мы его задумали. Уже больше года Mundfish усердно работает над проектом, но игровой мир детально прорабатывался семь с лишним лет. Когда вокруг идеи собралось достаточно талантливых людей с опытом в игровой индустрии, фактически образовалась студия. Пока мы продвигаемся в своем темпе разработки. У нас нет издателя, например, но мы не исключаем его появления в будущем.

Над игрой работают примерно двадцать человек, и мы активно растём. Наша задача – сделать AAA-проект, который прине-



сет что-то новое в игровую индустрию. Нам не очень нравится тенденция к «фритуплеизации», и нас не вдохновляет работа над мобильными играми с подобной моделью монетизации. Мы хотели бы зарабатывать более традиционными способами и делать игру, в которую сами хотим играть.

Очень вас понимаю! А насколько оправданы сравнения Atomic Heart с BioShock? Чем вы вдохновлялись, когда решили делать игру?

Поскольку некоторые члены команды родились ещё в СССР, многие идеи пришли именно из тех времён. Мы черпали вдохновение в своём детстве, в книжках, на которых выросли: Стругацкие, Лем, Гаррисон... Мы хотим поставить свою игру в один ряд с такими произведениями, как Fallout, BioShock и Doom.

Вообще, фантастика занимала в жизни советского гражданина особое место: интернета не было, невозможно было залипать в айфоне, из развлечений – только чтение да спорт. И если всё это друг на друга наложить – интернет, робототехнику, Советский Союз с талонами на еду, – получаешь Atomic Heart. В двух словах – это «**Black Mirror в СССР**». Кстати, о талонах: это не просто аналог денежной единицы. Игра повествует об эпохе цифровизации в СССР, а потому у талонов есть и множество побочных функций, помимо простого обмена.

Звучит здорово, очень по-взрослому. А что ждёт в этом мире игроков?

События разворачиваются на территории всего Советского Союза: от Арктики на севере до горного Алтая на юге. Присущий СССР гигантизм и невероятный размах создают неповторимое ощущение на поверхности. При этом огромная инфраструктура завода 3826, его подземные фабрики раскинулись по всей карте мира. Ключевые элементы инфраструктуры соединены железными дорогами. Некоторые поезда бронированные, на них не так-то просто попасть. Придётся помучиться.

Железные дороги весьма важны и влияют на то, как игрок перемещается. Путешествовать так значительно быстрее, чем на каких-либо самоходных аппаратах. Транспорт многое значит для такой большой карты – некоторыми его видами можно будет управлять в кооперативном режиме.

Ага, в игре будет транспорт! А что ещё не засветилось в трейлере?

По мере разработки мы будем выкладывать материалы, которые дадут игрокам лучшее представление о том, что будет происходить в игре. Я убеждён, что некорректно выражать это словами, гораздо круче просто показать! Мы сейчас работаем над игровыми механиками и пока не готовы раскры-

вать их суть. Мы не стремимся копировать, нам нравится придумывать что-то новое.

Тогда личный вопрос. В трейлере замечена сгущёнка. А вы сами её любите?
Да. Ту самую обычную сгущенку с сахаром во всем известной голубой банке.

ИЗЛИШНЕ ПРОДВИНУТЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Насколько сложно и дорого внедрять технологию RayTracing? Как вам работа с ней?
Тут я должен сказать огромное спасибо компании **NVIDIA** за потрясающий технологический прогресс, ставший объективной реальностью. И, в частности, сотрудникам компании, которые своей ежедневной работой, фантастическим вовлечением в процесс сделали всё это возможным.

Технология по-настоящему восхитительная. Признаюсь, поначалу относился скептически (не было хороших примеров – всё лишь на словах), но, когда в итоге всё заработало, я был в восторге! Уровень теней, отражений, то, как быстро и аккуратно это всё идёт... Результат производит неизгладимое впечатление: ощущения от игры, уровень погружения становятся совершенно иными. Если есть возможность брать эту видеокарту – вне всяких сомнений, нужно брать!

И ещё о технологиях. Насколько тесно Atomic Heart связана с Soviet Lunapark VR?
Сразу скажу, что эти игры геймплейно и сюжетно не связаны, но события разворачиваются в одной вселенной. Soviet Lunapark – это веселый, динамичный и местами страшный аркадный шутер в VR. Он позволяет увидеть некоторые зоны завода 3826 изнутри, на своей шкуре ощу-

тить, что пришлось пережить рядовым сотрудникам, солдатам и медсестрам, когда всё пошло не по плану.

Atomic Heart сюжетоориентированная игра? Или геймплейная часть будет преобладать?
Мы стараемся соблюсти баланс, потому что уверены – это самый правильный путь.

Игровый мир нашпигован всякими странными штуками. Это наша фишка. Вообще-то в Советском Союзе так и было: всё очень необычно и непредсказуемо. СССР славился гениальными инженерами и передовыми исследованиями в науке, в то время в атмосфере строжайшей секретности некоторые НИИ вполне могли породить роботов, зомби... да вообще кого угодно! Игра будет удивлять игрока с первой минуты и до финала, сюрпризы органично вписаны в сюжет.

Будет ли политический подтекст, планируется ли это как некое высказывание – например, критика тоталитаризма? Или это просто стильная сюрреалистическая фантастика?
Мы не думаем ни о каком политическом контексте при разработке Atomic Heart. По поводу высказываний – я думаю, каждый решит для себя сам, что хотели сказать разработчики.

Ну хоть клюква-то будет? Механические КГБшники и всё такое прочее?
Биоинженерия в игре довольно распространена, поэтому ответ скорее да, чем нет. Хотя вряд ли они будут выглядеть так, как вы себе это представляете.

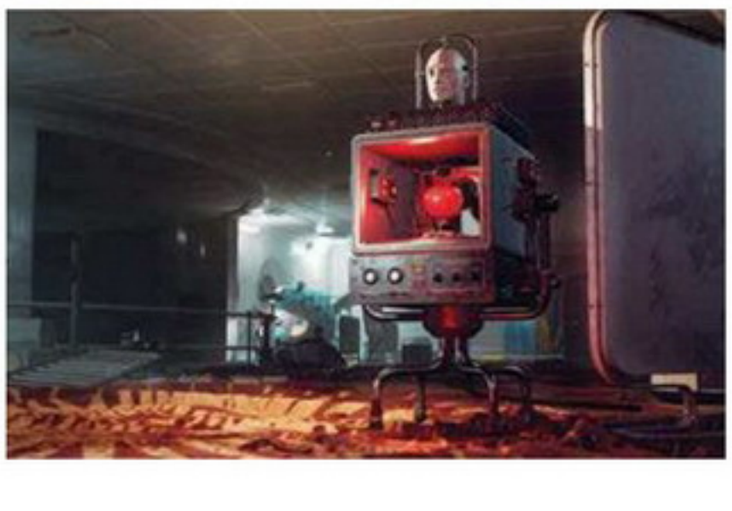
Выходит, все эти странные и пугающие... существа из трейлера появились из-за бесконтрольных биологических экспериментов?
На заводе были запущены программы автоматизации производства...

От этих тварей лучше прятаться – или проще драться? На какой геймплей нам рассчитывать?
Люто стелсить не придется, однако соответствующая механика есть, и в некоторых ситуациях действительно лучше не врываться в толпу.

Будут ли отсылки для «своих» – вроде сгущёнки?
Отсылок будет много. Я уверен, что благодаря Atomic Heart западная аудитория чуть больше узнает о нашем прошлом и нашей культуре.

И последнее. Название Atomic Heart – просто отсылка к песне, или ядерная тема затронута в игре?
Тут, наверное, следует сказать, что любые совпадения случайны. Песня в виду не имелась, речь о любовной линии в сюжете. А вообще «Мирный атом – сердце робота!» – так гласят надписи на плакатах.

Довольно загадочно... Спасибо за ответы! Ждём новых подробностей! ■



IMMORTAL: UNCHAINED

КАК DARK SOULS, НО С ОГНЕСТРЕЛОМ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Дело Хидэтаки Миядзаки живёт в продолжателях и подражателях: очередное высказывание на тему «наш собственный **Dark Souls**» вскоре доберётся до релиза.

Разработчики из **Toadman Interactive** не скрывают источников вдохновения: Immortal растёт на той же суровой почве, на которой появилась серия Souls, так что нас ждут бои без права на ошибку. А ещё – знакомая механика потери и возврата очков развития, которые здесь, как и в проектах Миядзаки, отмечают место последней гибели героя и точно так же исчезают при неудачной попытке их вернуть. «Неудачной попыткой», как вы понимаете, считается смерть героя – быстрая и разнообразная.

ПОВСЕМЕСТНЫЕ ПОТЁМКИ и минимум декораций – слишком частое явление

ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО

Речи о бездушном копировании успешного проекта не идёт, у Immortal: Unchained немало отличий от Souls – вот только радуют отнюдь не все из них. И поскольку от соседства с *соулсборнами* проекту всё равно никуда не деться, некоторые сравнения окажутся далеко не в пользу новой игры.

Первое впечатление – самое важное, но даже здесь Unchained не удаётся привлечь внимание. Невысокий бюджет обычно стараются прикрыть кружевами красивых трейлеров, но в студии Toadman не стали морочить себе голову: если в **Demon's Souls** и первой Dark Souls нам показывали отличное видеовступление, то в Immortal – лишь длинную вереницу анимированных картинок. Именно их придётся разглядывать под долгий рассказ о горькой судьбе здешнего мира. На этот раз сценаристы обошлись без драконов и волшебных посохов; вселенная игры населена мутантами, киборгами и прочими товарищами из научной фантастики.

В привычном для action-RPG редакторе можно выбрать пол и класс персонажа, изу-

красить бойца брутальными киберпанковскими татуировками и снабдить устрашающими шрамами. Богатства других ролевых элементов в Immortal: Unchained не предусмотрены, но это можно оправдать жанровой принадлежностью.

Дальше становится лишь тоскливее: Demon's Souls начиналась с красивейшего храма-хаба, королевство Лордран встречало живописными руинами у корней гигантского дерева, **Nioh** радовала японской эстетикой, а красота локаций **Lords of the Fallen** вообще «вытащила» всю игру.

Проект Toadman же стартует в унылых коридорах и безликих комнатушках. Да, электрический туман и холодные блики тут стильные и вполне уместные (это всё-таки научная фантастика, а не очередное тёмное фэнтези), но в первые часы глазу попросту не за что зацепиться. Дальше, конечно, будут леса, снежные хребты и вулканическая лава, но до них ещё нужно добраться.

ТЕПЕРЬ СО ВКУСОМ ПОРОХА

И здесь мы наконец подходим к главному. Боёвка Immortal: Unchained неожиданно умело совмещает старый добрый шутер и механики серии Souls. Те же адреналиновые сражения, требующие отличной реакции, бесконечные перекаты, символический запас здоровья и выносливости – только вместо жирных демонов не менее жирные роботы, и валить их надо уже не мечом, а лихорадочной пальбой. Убивают здесь быстро – никаких пряток за укрытиями, как в **Gears of War**.

Саму стрельбу реализовали отлично: оружие в руках ощущается и впрямь грозным инструментом, тела врагов реагируют на каждую пулю, а тощие ручонки злобного мутанта можно любовно отстрелить по одной. На ум приходят приключения Леона Кеннеди в **Resident Evil 4** – там пальба по испанским зомби вызывала схожие эмоции.

Но главное веселье начинается, конечно, при встречах с боссами: эти товарищи, как и полагается, радуют изобретательным дизайном и бросают в бою настоящий вызов, хотя до лучших образцов жанра разработчики всё-таки не дотянули. А разнообразие в арсенал героя попытались внести мощными гранатами (хотя их почему-то нельзя бросать прицельно) и клинками для ближнего боя. Впрочем, холодным оружием здесь длинную тропу не прорубишь.

Странным решением видится возможность одним нажатием включить автоприцел: метка намертво прилипает к жертве, и из сражения стремительно улетучивается адреналин. С боссами придётся возиться в любом случае, а у рядовых противников остается очень мало шансов. Автонаведение в шутере с претензией на хардкор? Сомнительно...

Но, несмотря на недостатки, корневая механика Immortal: Unchained со стрельбой и уклонением производит бодрящее впечатление. А ещё здесь по-настоящему угрюмый мир, в сравнении с которым иные соулсборны покажутся поездкой в санаторий.

■■■

Событием века Immortal: Unchained не станет, да и запустить долгоиграющую серию у авторов вряд ли получится. Но минута славы в узких кругах обеспечена. ■

В «DESTINY 2: ОТВЕРГНУТЫЕ» УБИЛИ КЕЙДА! СВОЛОЧИ!

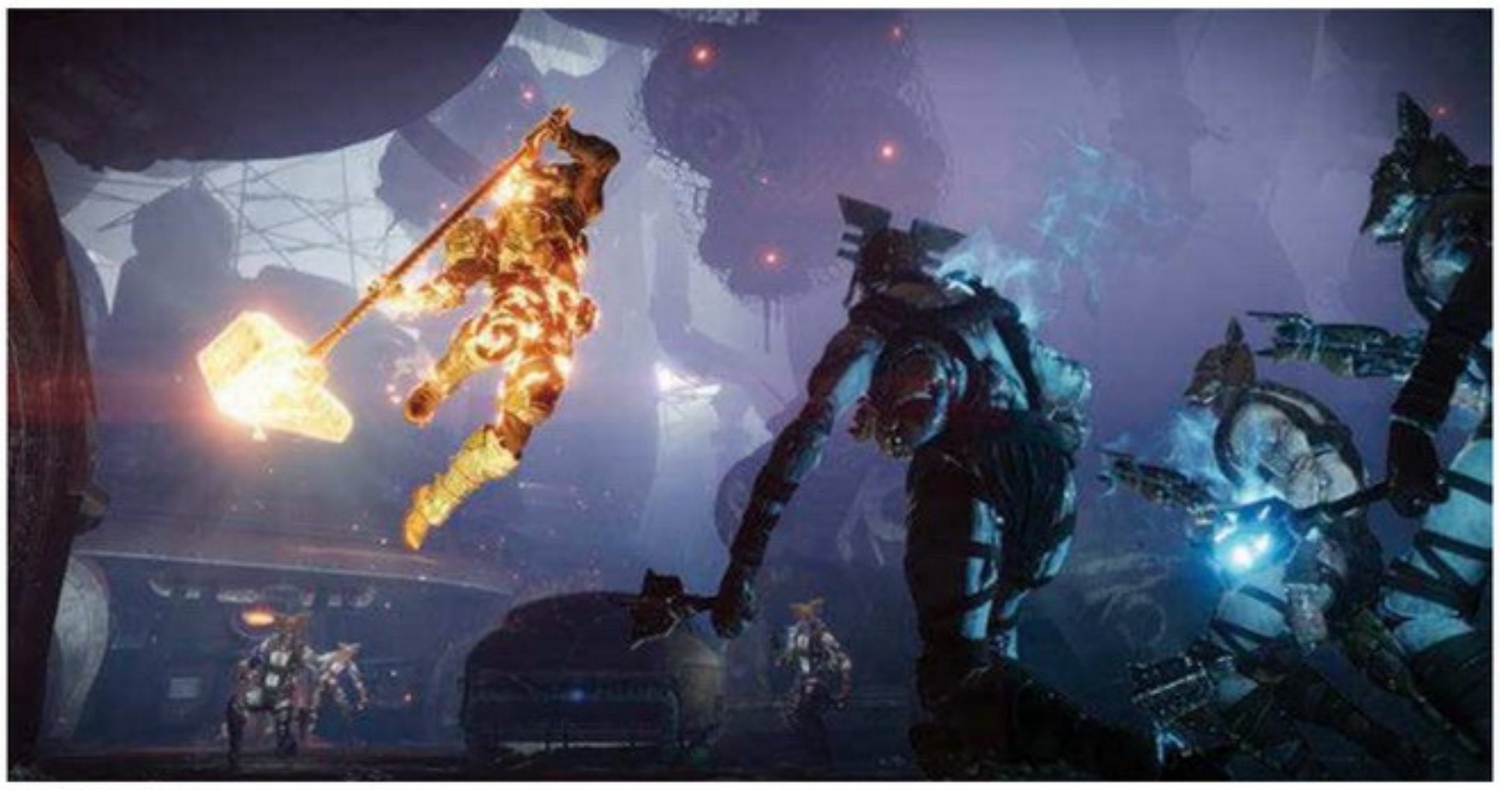
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Шокирующих новостей сразу две, но к одной из них разработчики подготовили заранее (по крайней мере, тех, кто следил за сюжетом). Во-первых, ваш персонаж неожиданно обрёл дар речи. Он подавал голос и в первой части, но вообще над молчаливостью протагониста постоянно подшучивали: дескать, как с Гордоном Фрименом. А тут (в *третьем* по счёту дополнении) он внезапно оказался способен на длинные и осмысленные фразы. «Что ж ты раньше молчал? – А раньше повода не было».

Теперь повод появился, да ещё какой! Разработчики *вправду* убили Кейда-6, как и грозились в анонсах.

ВСЕХ В РАСХОД! БОЛТУНА – ПЕРВЫМ!

Те, кто следит за историей Destiny, наверняка понимают, насколько серьёзен этот шаг. Кейд-6 был источником львиной доли юмора в игре, он не молчал даже в самых безнадёжных ситуациях. В оригинале его озвучивает Натан Филлион, и Кейд-6 фактически – ядрёная смесь всех персонажей, когда-либо сыгранных актёром: Малькольма Рейнольдса из **«Светлячка»**, детектива Касла, капитана Молота из **«Музыкального блога доктора Ужасного»** и многих других. Эдакий матёрый циник, который прекрасно знает, что именно он тут самый офигенный, а потому всегда держит в запасе саркастические замечания на любой случай.



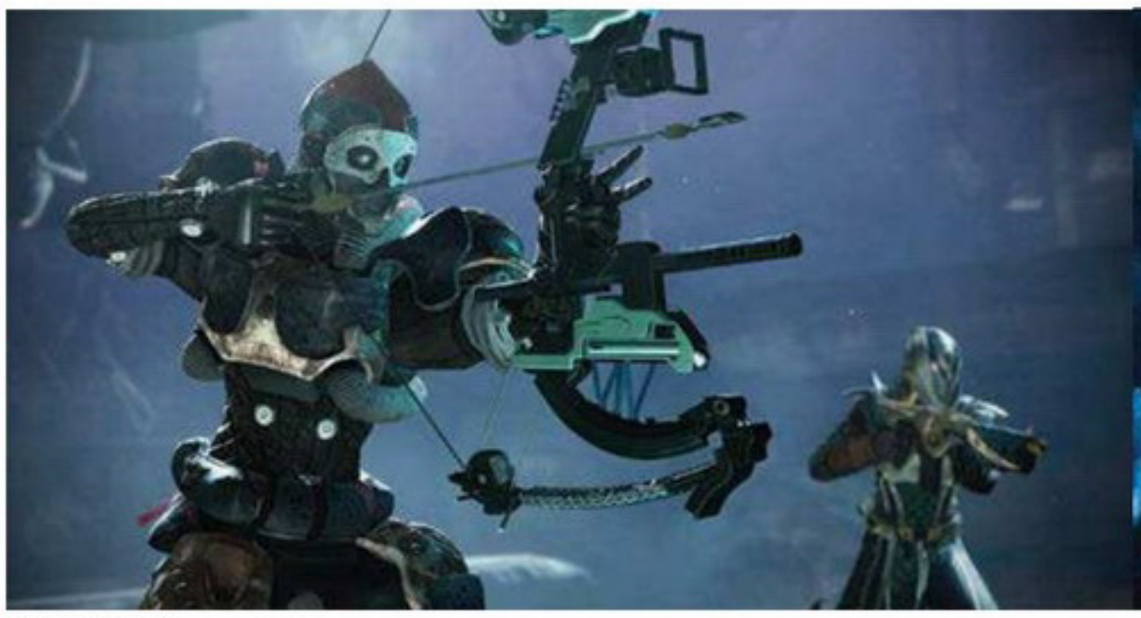
ОДНА ИЗ НОВЫХ «ульт» для Титана – здоровенная кувалда, напитанная светом

И вот в первой же миссии он погибает, отпустив напоследок ещё с десяток колкостей. Причём погибает, судя по всему, бесповоротно, как дядя Бен или родители Бэтмена: с похоронами и прощальными словами соратников. Включая, собственно, и прежде молчаливого главного героя. Конечно, есть вероятность, что его как-нибудь торжественно воскресят, но вселенная Destiny не очень похожа на ту, где смерть *не* бывает окончательной. Личный призрак Кейда ведь уничтожен.

Закономерный вопрос: кто займёт его место? В серии хватает примечательных личностей и без него, но представляете ли вы себе, скажем, **«Теорию большого взрыва»** без Шелдона? Или того же «Светлячка» без Мэла? В Башне на месте Кейда-6 сейчас торчит одинокая курица (это, кстати, пасхалка), а охотники остались без наставника. Кто станет новым ментором? Или разработчики под шумок и Завалу с Икорой устранят?

В той же (первой) миссии из тюрьмы сбегают ещё и восемь Баронов: именно охоте

У РАСЫ ПРЕЗРЕННЫХ социальный статус зависит от числа конечностей. Чем их больше, тем выше монстр в общественной иерархии



ЗНАКОМЬТЕСЬ, лук. В футуристическом мире смотрится диковато, но по эффективности не уступает огнестрелу

ГЛАВНЫЙ ЗЛОДЕЙ дополнения Ульдрен Сов выглядит мрачно и зловеще

на беглецов посвящёно расширение. Сбегают они не сами по себе, а с помощью принца Ульдрена Сова, которым манипулирует его сестра, Мара Сов; она, если помните, тоже погибла – ещё в The Taken King для оригинальной Destiny. То ли бывшая королева Рифа умудрилась выжить, то ли это какой-то морок: наверняка узнаем позже.

Комментируя сюжетную кампанию, разработчики замечают, что хотели отойти от глобальных событий и устроить игрокам более личное, камерное, приключение. В этот раз стражами движет не Угроза-Всему-Сущему™, а попросту жажда мести. Да и настроение «Отвергнутых» во многом навевает мысли о старых вестернах: фронтир, дикие земли, восемь предводителей банд и одинокий стрелок в плаще.

Только не с револьвером, а с луком.

THE OLD FASHIONED

Да, старая шутка о том, что лук улучшает любую игру, не обошла и Destiny 2. В «Отвергнутых» есть и скорострельные модели для ближнего боя, и традиционные снайперские. Управляться с ними – одно удовольствие, как и с огнестрелом. Здесь лук ощущается, пожалуй, даже приятнее, чем в **Horizon Zero Dawn** и перезапущенной **Tomb Raider**.

Помимо нового типа оружия разработчики добавили в игру кучу мелочей. Сотни новых предметов, повышение верхней планки силы до 600, новая «ульта» для каждого подкласса, переосмысленная система экипировки, более разнообразное поведение врагов. Новая раса противников, Презренные, действует агрессивнее, а кроме того, умеет ставить на поле боя усиливающие тотемы, которые нужно быстро уничтожать.

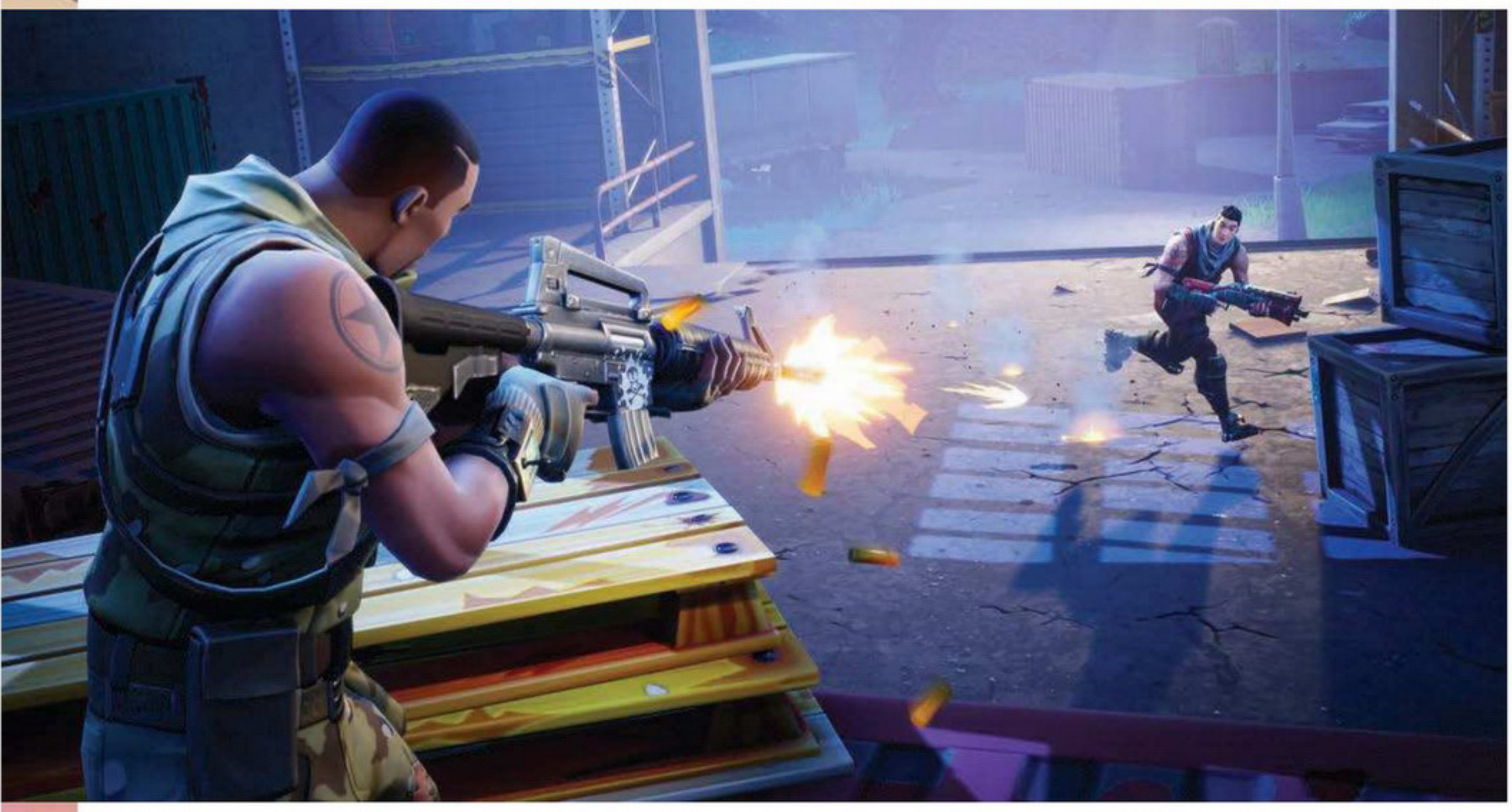
Само собой, появились новые локации и страйки, причём у ветеранов первой Destiny они вызовут сильную ностальгию. Скажем, тот страйк, что я пробежал на пресс-показе, частично повторяет Prison of Elders из первой части, только теперь там всем заправляет свихнувшийся ИИ.

На пресс-туре удалось опробовать и новый мультиплеерный режим «Гамбит». Эдакий гибрид PvP и PvE, где две команды, каждая на отдельной локации, уничтожают компьютерных противников, выбивая из них победные очки. Очки надо таскать в специальный приёмник, и первый набравший указанное количество вызовет босса, которого надо ещё победить.

Подвох в том, что время от времени на карте открывается портал в локацию соперника, куда можно прыгнуть и перебить оппонентов. Ну или бесславно погибнуть, если не удастся застать их врасплох, тогда придётся ждать следующего портала. Или никуда не торопиться и сосредоточиться на истреблении монстров – выбор за вами.

■■■

«Destiny 2: Отвергнутые» открывает второй игровой год и делает это с помпой и сильными сюжетными ходами. Ветеранам умело воздействуют на ностальгические рецепторы, а новичкам предлагают интересную историю и по-прежнему великолепную стрельбу. Если вы до сих пор видели Destiny 2 только со стороны и недоумеваете, чем же она так хороша, то... хоть попробуйте. Тем более что игра в сентябрьской бесплатной подборке PlayStation Plus. ■



FORTNITE: BATTLE ROYALE

ТА ЖЕ PUBG, ТОЛЬКО В ПРОФИЛЬ

КИРИЛЛ НИКИФОРОВ

Эта работа победила на конкурсе, и мы публикуем её с минимальными правками. Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.

«Королевские битвы» – это главный тренд года. Многомиллионные продажи, запредельный онлайн, верхние строчки в рейтингах Steam и Twitch. Такое чувство, что их скоро будут встраивать даже в квесты, не то что в каждую первую «стрелялку». Представители жанра уже оккупировали ПК и консоли, постепенно захватывают гаджеты на iOS и Android, а скоро, видимо, перейдут на утюги с микроволновками.

Для многих жанр стал откровением, сравнимым с появлением первого мультиплеерного шутера, для остальных – лишь альтернативой опостылевшим MOBA, «танкам» и прочим дежурным онлайн-радостям. К «королевским битвам» можно относиться по-разному, но слышали о них все. Говорят, в джунглях Амазонки обитает затерянное племя дикарей, не тронутых цивилизацией, которые не знают о battle royale, но это не точно.

Как и любое благородное семейство, эта категория шутеров породила своих корифеев, аутсайдеров и «белых ворон». **Fortnite: Battle Royale** – поп-звезда, несущая на себе клеймо жанра со всеми его достижениями, грешками и слабостями.

100 GUYS 1 MAP

Те, кто читал **«Королевскую битву»** Косюна Таками или, что вероятнее, смотрел одноименный фильм с Такэси Китано, легко поймёт правила battle royale и в формате видеоигры. Если коротко, то это шутеры, в которых соперники сражаются друг с другом за выживание на карте внушительных размеров. В одном матче участвует до сотни игроков. Размах – главное отличие **PlayerUnknown's Battlegrounds** и ей подобных от классики вроде **Counter-Strike**.

Участники зачастую стартуют в одном нижнем белье, поэтому первоочередной задачей становится добыча оружия и экипировки. Усложняет процесс то, что границы игрового поля сужаются, поэтому «кемперы» здесь долго не живут. Вышел за пределы зоны – медленно, но верно умер. Зазевался – труп. Не повезло с экипировкой – хана. Протянул дольше остальных – молодец.

Эту нехитрую формулу в той или иной степени воспроизводят все «королевские битвы». Не стали мудрить и **Epic Games**, многоопытные авторы серий **Gears of War** и **Unreal Tournament**. Увидев, что новый кооперативный «выживастик» **Fortnite: Save the World** никому особо не интересен, разработчики за пару месяцев, чуть ли не на коленке, прикрутили к нему бесплатный самостоятельный режим потасовок «все против всех». И сорвали банк, умудрившись не привнести в формулу «королевской битвы» почти ничего нового.

KNEE DEEP IN THE PUBG

Матч начинается с того, что вас в компании 99 других игроков выбрасывают над островом из летящего на воздушном шаре школьного автобуса (не спрашивайте). Худо-бедно управлять полётом и не сесть совсем уж чёрте где помогает планер. Приземлились – судорожно ищем оружие и прочее снаряжение, стараясь не стать жертвой противников или «бури», которая постепенно сжимает смертельное кольцо. На первый взгляд – та же PUBG, только поярче и дурашливей. Но отличия, при безусловном сходстве двух проектов, не только косметические.

Уже на этапе десантирования видно, что единственная карта в игре значительно скромнее, чем у главного конкурента. При том же числе игроков. Поэтому концентрация соперников на квадратный метр виртуального пространства выше, партии короче, а стрельба начинается раньше. Правда, от главной геймплейной беды «королевских битв» это Fortnite не спасает.

Эта беда – темп. Дёрганый, как энцефалограмма эпилептика. Это свойственно всем многопользовательским шутерам, но здесь временами переходит грань весёлого или разумного. Можно битых пять минут бегать по зелёным лужайкам и пытаться найти хоть что-то полезное в уже обчищенных домах, а затем внезапно столкнуться лбом с шальной пулей, стать жертвой снайперского выстрела или наступить в оставленную другим игроком ловушку – с мгновенным летальным исходом.

ПАРЕНЬ И ЕГО КИРКА

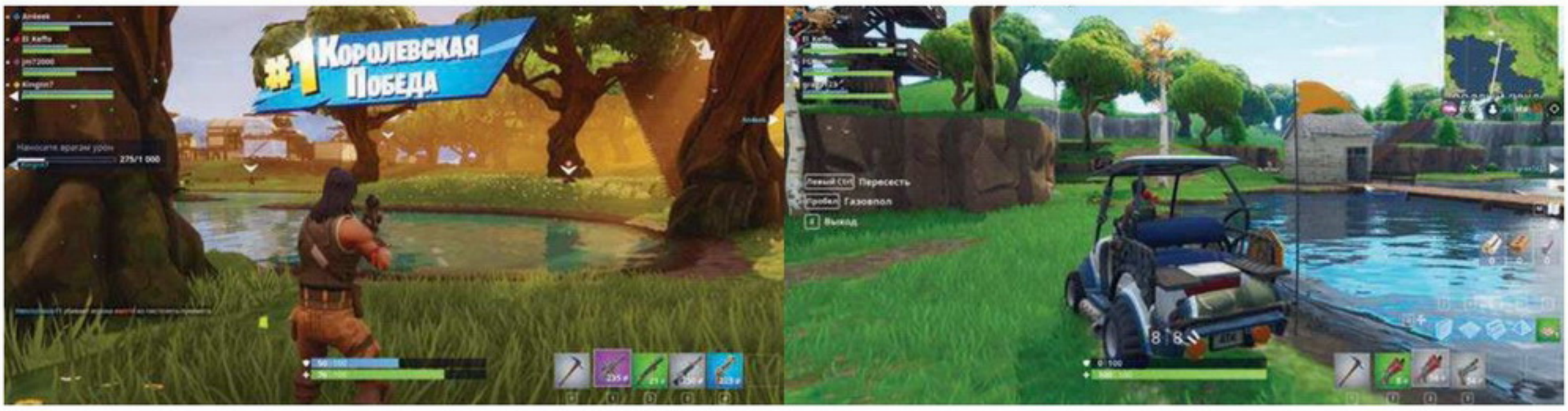
Но ловушки – не единственный сюрприз, которым игроки могут друг друга осчастливить. Ключевая особенность **Fortnite** – строительство. Опция нетипичная и для шутеров вообще, и для «королевских битв» в частности.

Компоненты (дерево, камень и сталь) можно добывать буквально отовсюду при помощи недетских размеров кирки. Доступный с самого начала инструмент без труда разносит на стройматериалы дома, деревья и автомобили. Пользу в деле тотального разрушения приносит и огнестрельное оружие, а в особенности – взрывчатка.

Добытые вандализмом ресурсы позволяют мастерить что-нибудь прямо «на лету»: из готовых блоков через быстрое меню. Самые очевидные применения строительству: почти мгновенно построить укрепление в чистом поле, уронить стенку перед носом у противника или попросту залезть повыше. В итоге к середине матча «людные» места загромождают кособокие шалаши, ведущие в никуда лестницы и прочие пирамиды Хеопса из соломки и лозы.

Возможность проявить талант архитектора, безусловно, воодушевляет. Но востребована она в основном на бумаге. На практике о ней постоянно забываешь. Когда дело доходит до экшена, запутаться в этом безобразии

jm72000
An4eek
El Keffo
jm72000
Kingnn7
ЮВ
Ю
ЮЗ
2:18
3 220
0 100
76 100
235
21
250
223


#1 Королевская Победа

проще, чем извлечь из него пользу. Так что в традиционном дефматче строительство представляет для неопытного игрока в основном академический интерес. Любителей же спокойно повозиться с конструктором ждёт режим «мирной» песочницы. Но мы ведь пришли сюда воевать, не так ли?

А повоевать есть чем! Оружия много, и оно разное: от недавно добавленной двустволки до управляемых ракет. Что-то лучше подходит для ближней дистанции, что-то – для дальней. Каждая пушка кушает патроны только своего калибра. Ценность орудий смерти определяется их редкостью – по цветовой кодировке. В то же время реалистичной баллистики, апгрейдов и прочих тактических ухищрений можно не ждать.

НИЧЕГО СЕБЕ – ВСЁ ЛЮДЯМ

Философия Fortnite: Battle Royale – простота. Под оружие и вспомогательные предметы типа щитов отведен инвентарь размером в несчастные пять слотов. Броню отражает абстрактная синяя полоска в интерфейсе. Ничего не надо ни прокачивать, ни улучшать. Лут светится и шумит, как сельская дискотека, – пропустить невозможно. Здесь даже лежать нельзя – только приседать. Расслабляемся и получаем удовольствие от чистого экшена без посторонних примесей. Экшена, надо заметить, чрезвычайно аркадного.

Порог вхождения такой низенький, что его смог бы перелететь даже крокодил из анекдота. Чтобы начать играть, нужно просто скачать и запустить игру. В базовых правилах и основах управления разберется и эвок-ополченец, который механизма сложнее рогатки никогда не видел. Вместо чахоточной серо-коричневой гаммы и претензий на реализм – красочная мультяшная картинка с минимумом насилия (и полигонов), чтобы, не дай бог, не отпугнуть ни пионера, ни пенсионера, ни секретаршу за офисным компьютером. Идеальная игра для ширнармасс.

Да ещё и даром! За деньги здесь продают только косметические предметы, которые не влияют на баланс. Сейчас, когда принято в ноги кланяться разработчикам за отказ от лутбоксов и прочих способов отъема денег у игроков, видеть вполне себе компетентное развлечение полностью бесплатным по меньшей мере странно.

Формально игра числится в «раннем доступе», хотя серверы открыты всем желающим уже больше года. Fortnite постоянно развивают, дополняют свежими предметами и режимами (командная бойня «50 на 50» – это нечто), каждый новый сезон изменяет и расширяет карту. В общем, вокруг регулярно что-нибудь происходит. Не так давно, к примеру, ввели транспорт. Правда, пока только гольф-кары да тележки из супермаркета, но и на том спасибо. Если Epic Games не потеряют к своему детищу интерес, мы обеспечены весельем как минимум на ближайшие годы.

■■■

Весёлая, симпатичная, аккуратно исполненная, а главное – совершенно бесплатная Fortnite: Battle Royale послужит прекрасной отправной точкой для знакомства с «королевскими битвами». Здесь не нужно по два часа торчать в пустом лобби, ожидая матча. Не нужно умолять друзей разориться на копию игры, чтобы организовать команду. Не нужно, в конце концов, заучивать точки появления лута и терпеть хамство со стороны токсичного сообщества. Идеальное летнее развлечение, которое запросто останется с вами надолго. ■

ЖАНР Экшен, приключения в открытом мире
РАЗРАБОТЧИК Insomniac Games
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4

MARVEL'S SPIDER-MAN

БЛЕСК И НИЩЕТА

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Когда вы в последний раз видели по-настоящему хорошую игру про Человека-паука? Нет, правда. Когда? Больше десяти лет назад, когда где-то раздобыли болванку с **Ultimate Spider-Man** и она стала всем, о чём вы могли говорить следующие две недели? Сюрприз: даже её пресса в своё время наградила непочётным титулом «середнячка» и быстро забыла.

Кто-то может даже сказать, что *хороших* игроизаций Паучка не было аж с первой половины нулевых. В какой-то степени это действительно так. Полтора десятка лет индустрия из раза в раз пыталась повторить успех самых первых хитов от **Neversoft** и **Treyarch**. Без занятных экспериментов, вроде **Shattered Dimensions**, не обошлось, но ни один из них не выстрелил.

А ларчик-то всё это время просто открывался. Аудитория идёт не на новаторские замыслы и «свистелки», а на качество. И **Marvel's Spider-Man –** наглядный тому пример.

НАЗАД К КОРНЯМ

Не вижу смысла тянуть и витиевато подводить к итогу, о котором многие и так догадывались с момента появления первых трейлеров. Детище **Insomniac Games** – лучшая игра про Человека-паука за всю историю существования персонажа. Одновременно Marvel's Spider-Man – один из самых вторичных, лишённых творческой искры продуктов последних лет. И я говорю это без тени презрения.

Я знаю, что это странно. Просто выслушайте.

Представьте себе стандартный (необязательно супергеройский) экшен в открытом мире. Нет, не этот. Ещё более стандартный, да. Буквально базовый. Я уверен, что вы не задумываясь назовёте с пяток потрясающих фишек, присосавшихся к жанру, будто клещи.

Посмотрим... Красивый и шикарно детализированный, но «пластмассовый» мир? Зачистка бесчисленных «фортов», доверху набитых врагами? Десятки почти бесполезных коллекционных предметов, которые нужны просто «чтоб было»? Боёвка, вызывающая мысли о кое-какой игре про костюмированного борца с преступностью?

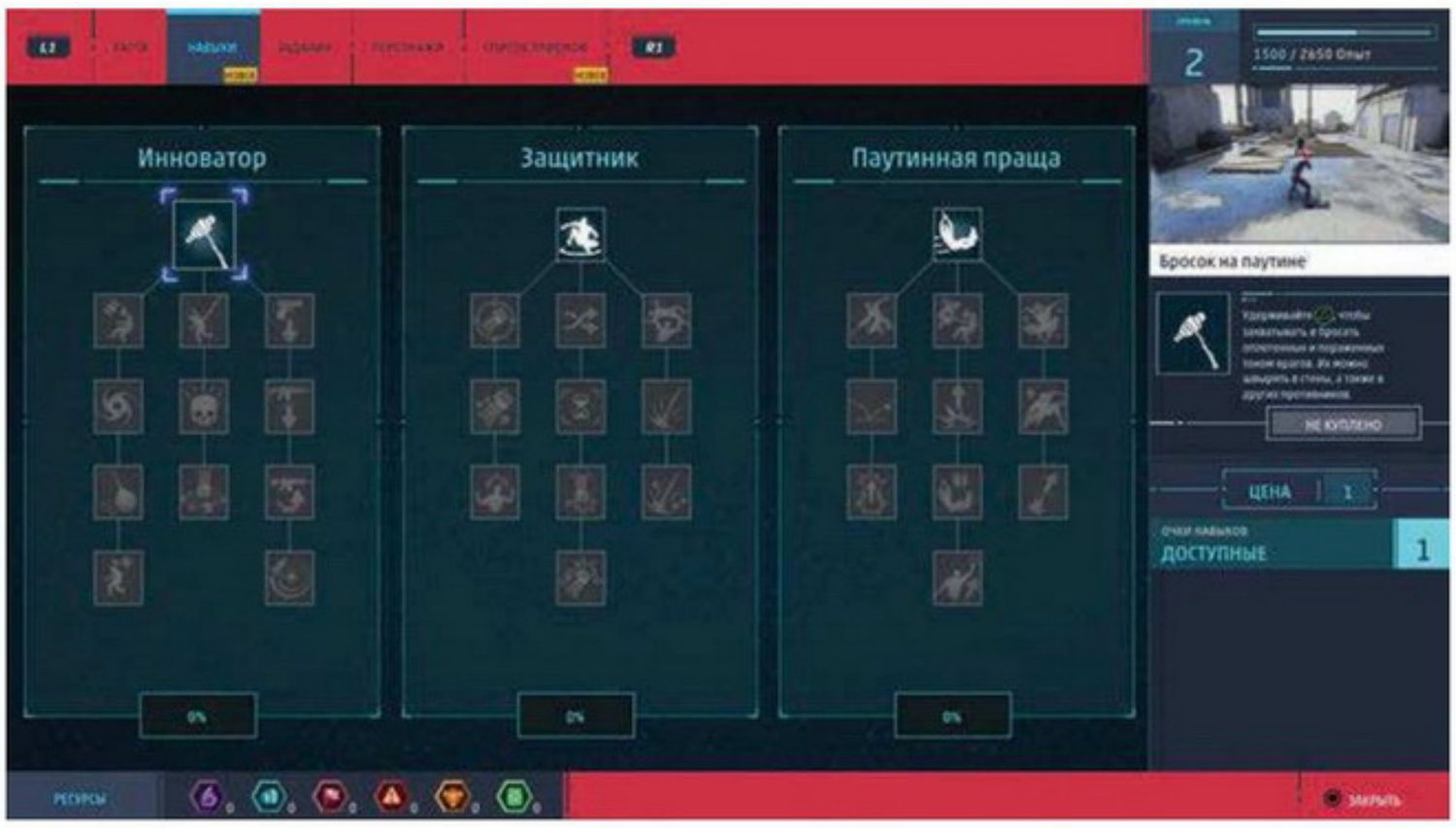
Ладно, шутки в сторону. Я могу продолжать ещё долго, но суть в том, что в magnum opus Insomniac Games есть вообще *всё* вышеперечисленное. Включая незабвенные вышки «а-ля **Ubisoft**», над которыми даже сами французы уже успели посмеяться. Я не покривлю душой, если скажу, что вы играли в Marvel's Spider-Man много, много-много раз, просто раньше главный герой был наряжен летучей мышью, а не пауком.

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: двадцать часов сюжета и десять – свободной игры

ВНОВЬ ВИДЕТЬ АМБАЛА – сплошное удовольствие. Харизматичный, колоритный... Жаль, что у него так мало экранного времени

НЕБОЛЬШАЯ ДЕТАЛЬ: враги, опутанные паутиной и выведенные из боя, намертво приклеиваются к любым поверхностям. В том числе и к машинам. Я отпинал грабителей, их дружок приклеился к тачке... После чего из магазина выбежала ещё пара человек, села в авто и поехала – прямо с товарищем на боку

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Полный перевод на русский язык, от которого, к сожалению, никак нельзя отказаться. От дубляжа не идёт кровь из ушей, но голоса не совсем подходят персонажам. Извините, поклонники Юрия Ловенталя!



ДРЕВО НАВЫКОВ не слишком раскидистое, но и бесполезных умений в нём почти нет. Что-то да и пригодится!

МИМИКРИЯ

Новые похождения Паучка и вправду ощутимо основаны на опытах **Rocksteady** с серией **Batman: Arkham**. Без фанатизма, но иногда доходит до смешного: крохотная мини-игра с открыванием замков (нужна для «открывания» вышек) подчистую скопирована аж с **Arkham Asylum**. Поскольку это крупнейший на сегодняшний день проект разработчиков, они решили не чинить то, что работает, и без лишних телодвижений адаптировали проверенные временем находки под сеттинг и персонажа.

Больше всего опасений у фанатов Паучка вызывала боёвка. К счастью, на «бэтменовский» стелс так напирали только в трейлерах. Ситуации из разряда «20 вооруженных гопников, 1 комната» есть, но не перегружают собой геймплей. Бои в Marvel's Spider-Man делают упор не на долгое планирование, а на интуитивную импровизацию и ловкость Паркера.

Комбинируя ближний бой, выкрутасы с паутиной и гаджеты, всего за пару часов (спасибо отзывчивому управлению) можно научиться делать зверски зрелищные вещи. Совсем здорово, когда схватки проходят на разных высотах: скажем, на стройке или в скоплении небоскрёбов. Только успевай вовремя уворачиваться и метаться от бандюка к бандюку, разбрасывая «подарки» вроде дронов-пауков, паутинных бомб и реактивных мини-двигателей, поднимающих цель в воздух.

Работает ли боевая система? Ещё как. Плавно, без сучка и задоринки. Поругать разработчиков можно только за безвкусный (читай, слишком простой) дизайн боссов. Моя самая любимая фишка в игре – возможность цеплять паутиной некоторые предметы и швырять их. Мусорные бачки, деревянные паллеты, двери машин, трансформаторы... Даже врагов можно сталкивать лбами, если предварительно оплести их. Это весело. Глупо, но весело. Как-то раз я вырвал из рук очередного преступника пистолет, по-богатырски раскрутил его и швырнул назад – прямо в лоб хозяину. Казалось бы, мелочь, но смешно было до слёз.

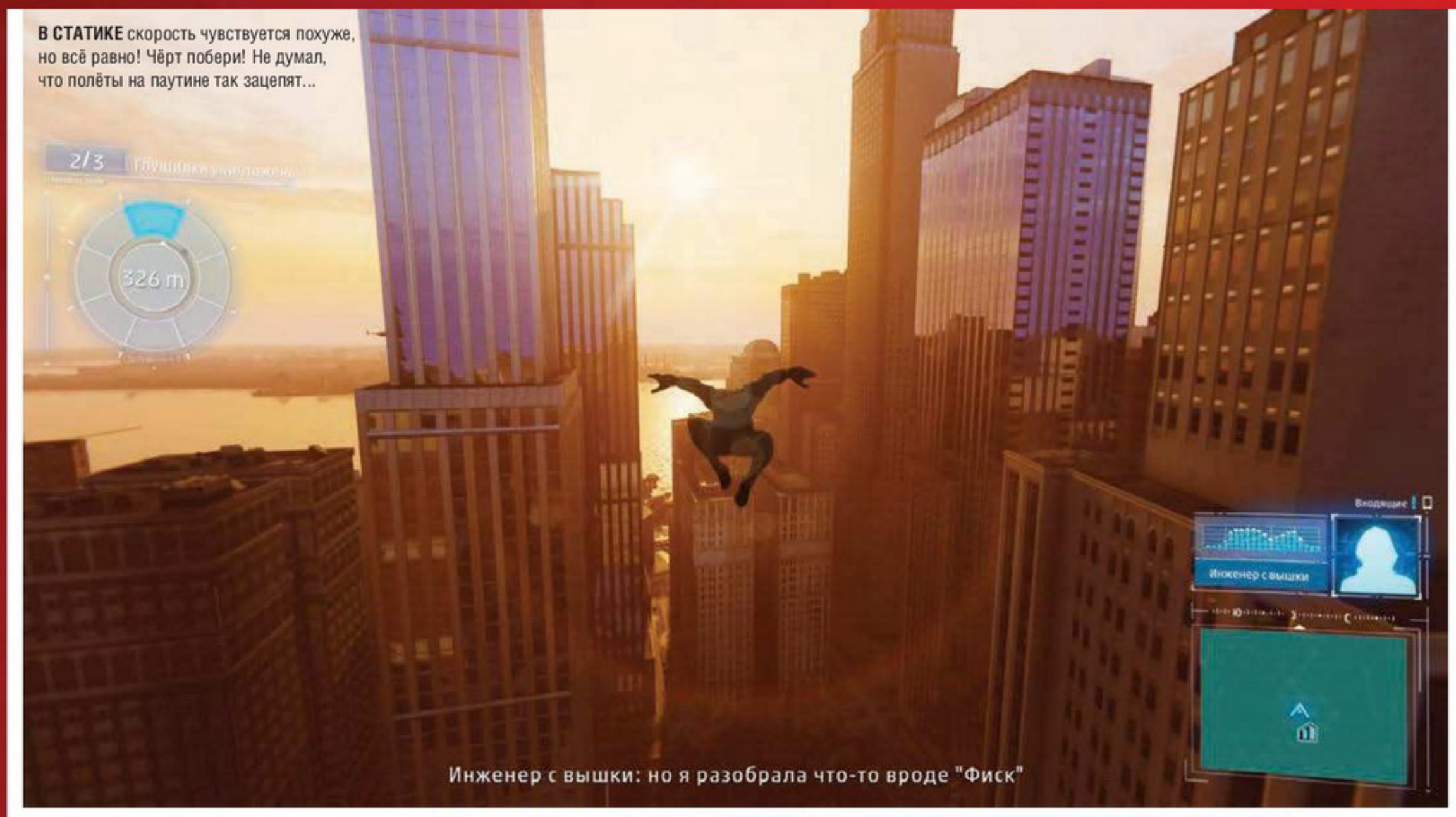
ЛЕТИ-ЛЕТИ!

Вторая замечательная фишка, косвенно связанная с боями, – полёты на паутине. Вкратце: они шикарны. Insomniac Games постарались сделать так, чтобы игрок мог почти физически ощутить вес, динамику и скорость Паука. Рёв ветра в ушах (особенно в наушниках), гул автомобильного трафика и сирен, шелест листвы, если пролетаешь прямо над кроной дерева, ракурсы камеры, анимация – всё на высоте. Уже пройдя сюжет, я несколько раз вновь запускал игру, просто чтобы ещё чуть-чуть порассекать по Манхэттену – безо всяких драк и заданий. Лавировать меж высоток, находя новые, неочевидные, пути, срезы и способы передвигаться ещё быстрее, – это игра в игре.

Уточню один момент. Перемещаться над Манхэттеном – сплошное удовольствие. А вот сам остров... По объёму деталей и близости к прообразу видно, что студия вложила немало сил. По словам самих разработчиков, они думали о Манхэттэне скорее как о персонаже, нежели как о локации. И это заметно. Он убедительно имитирует жизнь пешеходами, что занимаются своими делами, мелкими магазинчиками, граффити и реальными историческими местами. Но это, увы, плохо скрывает то, что исследовать все эти красоты, нарисованные с колоссальным старанием, незачем.

Во всём городе нет ни одного секрета, который ждал бы Паркера в укромном уголке. Город пуст. В Marvel's Spider-Man нечего искать, несмотря на регулярные (нет, правда, прямо вот табличкой на экране) призывы игры «исследовать город и улучшать способности». В ней нет исследования как такового. Каждая открытая «вышка» автоматически отмечает все коллекционные предметы и задания в округе. Остаётся просто дойти до точки и взять свой приз – а это, скажем так, не то чтобы увлекательно.

Открытый мир настолько пуст, что ваш основной досуг – это сюжетные миссии и собственно навигация из точки А в точку Б на паутине. Нет, формально нельзя



В СТАТИКЕ скорость чувствуется похуже, но всё равно! Чёрт побери! Не думал, что полёты на паутине так зацепят...

Инженер с вышки: но я разобрала что-то вроде "Фиск"

сказать, что в Marvel's Spider-Man нечем заняться. Есть чем. Просто занятия до ужаса тривиальны. Зачистил один бандитский «форт» – зачистил их все. То же и с погоней за голубями (не спрашивайте), *загадками* Чёрной Кошки (саму Чёрную Кошку подвезут в DLC) и испытаниями. Есть и полноценные побочные задания, но их чуть больше дюжины, и, несмотря на местами неплохие идеи, цепляет лишь парочка.

Однако целиком игнорировать этот джентльменский набор ерунды тоже не получится! За каждую пройденную активность вы получаете жетоны, уходящие на прокачку гаджетов и новые паучьи костюмы. На самом деле это вполне элегантное дизайнерское решение: игра поощряет самодеятельность и изучение дополнительного контента.

Жаль, что никакого контента нет. Только скучнейшие, во многом архаичные задумки.

WE'LL BE RIGHT BACK

На первых порах Marvel's Spider-Man мастерски подавляет любой скепсис. Она так опрятна, так тщательно обработана напильником, что поначалу прицепиться и не к чему. Всё игралось настолько гладко и без проблем (не считая пустой песочницы), что временами я забывал о грядущей рецензии. Не успевал делать скриншоты в боях, потому что не хотел отвлекаться. Бил мужиков по мордасам, гонялся за голубями и решал *загадки* будто на автопилоте, каждую секунду прекрасно понимая, что всё это уже видел. Я скорее поглощал приятный контент, чем взаимодействовал с игрой.

«А разработчики неплохо пристроили чужие идеи, – думал я. – Интересно, когда они покажут что-то своё, что-то по-настоящему, без оговорок, крутое?» Но они не показали. Большого Взрыва не произошло. Зловещая Шестёрка, которую Insomniac Games тизерили с невыносимым кокетством, заглянула на огонёк буквально на пару заданий и сделала ручкой. Двадцать (всего двадцать!) часов спустя игра закончилась неизбежным обещанием сиквела. То есть обрывом.

Вопросов много. Что это было? Серебряный Соболь появилась в истории и вскоре из неё исчезла? «Чудесатая» психоделическая битва с боссом прямиком из **Far Cry 3**, серьёзно?! К чему были все эти намёки на эпик, размах? Почему, несмотря на все описанные проблемы, я всё равно не пожалел о потраченном времени?

Как только в интернете всплыли новости о DLC, всё встало на свои места. Этот проект – первенец игровой вселенной Marvel. Иными словами, типичный осенний блокбастер студии в игровом эквиваленте. Потому-то Insomniac Games и не напрягали творческую жилку! Им нужно было чёткое попадание в зону комфорта как можно более широкого круга потребителей. Я получил от Marvel's Spider-Man удовольствие ровно по тем же причинам, по которым миллионы людей ежегодно ходят на фильмы Marvel.

И хороша игра ровно по тем же причинам. Она дорогая, стильная, местами остроумная, местами слёзовыжимающая. Сдержанно приятная, но собранная «по ГОСТу» комитетом продюсеров, а не командой дизайнеров-энтузиастов. Её единственная творческая амбиция –

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ареал обитания Человека-паука – трущобы и толпы уголовников

быстро вас развлечь, не отнимая много времени и сил, оставить мимолётное послевкусие и уйти в небытие.

Хардкорные фанаты Человека-паука найдут в Marvel's Spider-Man то, чего не смогли им дать годы посредственных самоповторов **Activision**, – грамотную адаптацию комикса-первоисточника. Неторопливое развитие полюбившихся персонажей с колоссальным заделом на будущее. И если вы сгорали от обиды за Паркера, Мэри-Джейн Уотсон и Майлза Моралеса, не волнуйтесь: с ними обошлись бережно. Даже с занозой Джеймсоном.

А те, кто ждал игру от Insomniac Games, вместо неё получат «фильм» Marvel, который наверняка благополучно забудут через неделю.

■■■

ОТНОШЕНИЯМ Питера и Мэри-Джейн в сюжете отведена важная роль. За последнюю даже дают поиграть в самостоятельных стелс-секциях. Они, мягко говоря, топорны, но хорошо разбавляют рутину

Задолго до выхода игры мы в редакции в шутку пророчили ей «почётный» статус середнячка. «Понятно, опять не будет ничего, кроме ощущения ветра в волосах».

Знаете... А может, как раз этого ветра нам и не хватало? Может, его вполне достаточно? После всех бед, свалившихся на франшизу Паучка за двадцать лет, можно обойтись и маленькими победами. В конце концов, несмотря на всё моё ворчание, Marvel's Spider-Man добилась своего. Пройдя её, я сел и с чистой совестью пересмотрел десять серий классического мультика 1994 года залпом.

И что-то мне подсказывает, так будет не только со мной. ■

ПОРАДОВАЛО:
- Человек-паук снова в деле!
- плавное, отзывчивое управление;
- бодрая боевая система;
- отличный «паркур» с паутиной;
- достойная сценарная работа.

ОГОРЧИЛО:
- убийственная вторичность;
- красивейший, но безынтересный Манхэттен;
- примитивные битвы с боссами;
- мало увлекательных побочных заданий;
- всё самое крутое, как обычно, оставили на сиквелы.

ВЕРДИКТ:
Marvel's Spider-Man – это блокбастер Marvel в виде игры, со всеми свойственными фильмам Marvel Cinematic Universe достоинствами и недостатками. Фанатам брать не раздумывая. Всем остальным – с осторожностью и без грандиозных ожиданий. Самое то для уик-энда.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отменно»

ЖАНР Экшен
РАЗРАБОТЧИК Compulsion Games
ИЗДАТЕЛЬ Gearbox Publishing
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО 2,0 ГГц процессор, 8 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

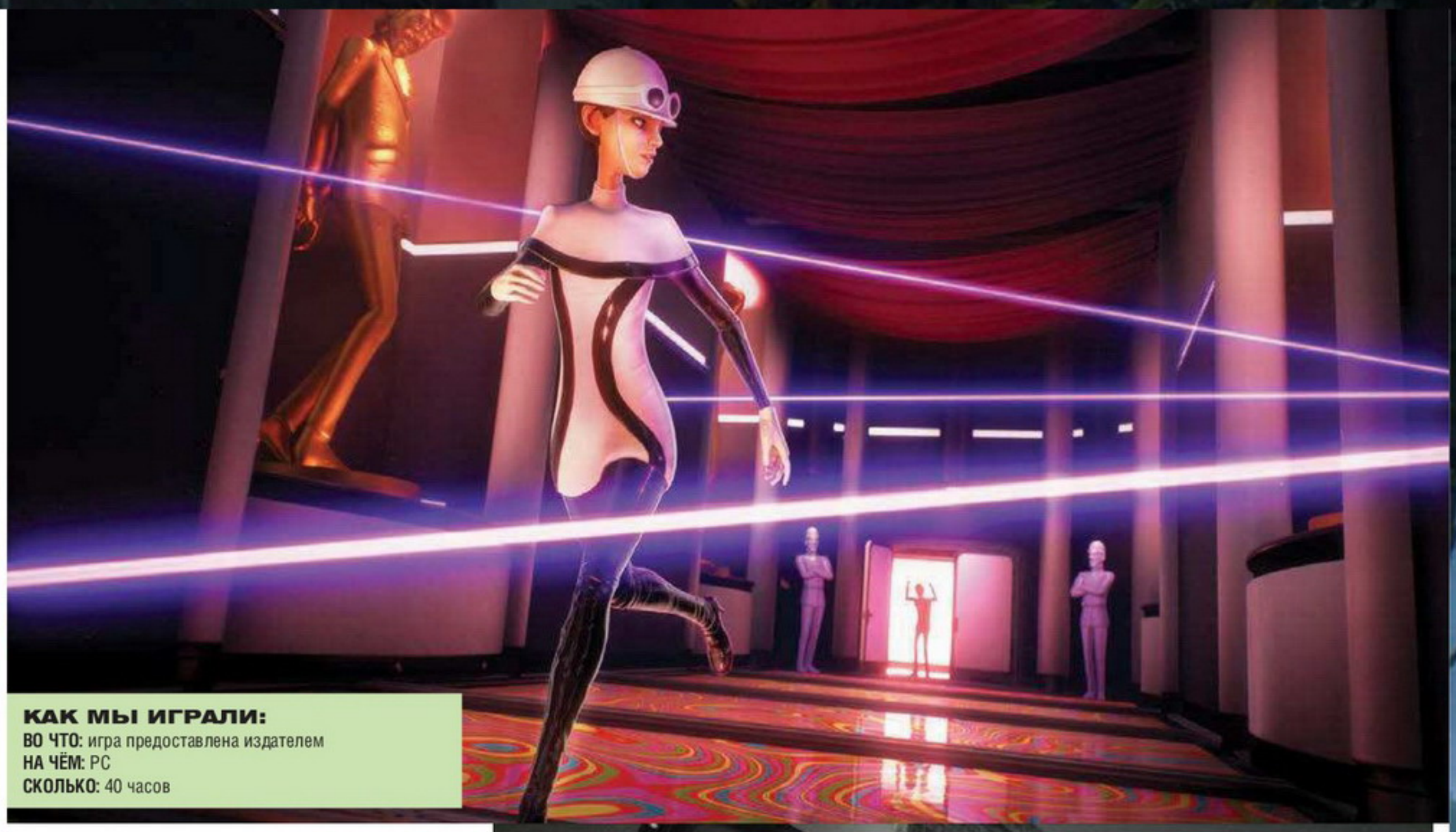
WE HAPPY FEW

КАК DISHONORED, ТОЛЬКО ХУЖЕ

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

Игр в жанре антиутопии существует немало. Чаще всего разработчики представляют своё видение безрадостного будущего (Deus Ex, Half-Life 2, Timeshift), и лишь некоторые решают заглянуть в прошлое (BioShock). Канадская студия Compulsion Games задумала внести свою лепту и сделала We Happy Few: инди-экшен с элементами стелса и выживания, действие которого происходит в альтернативной Британии 1964 года.

Проект анонсировали в 2015 году, а с ранней версией игроки ознакомились уже в 2016-м. Финальный релиз несколько раз откладывали: разработчики трудились неторопливо и кропотливо, прислушиваясь к замечаниям купивших игру в ран-



КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 40 часов

нем доступе. Теперь We Happy Few наконец-то вышла, и мы получили возможность узнать, какая работа была проделана за эти два года.

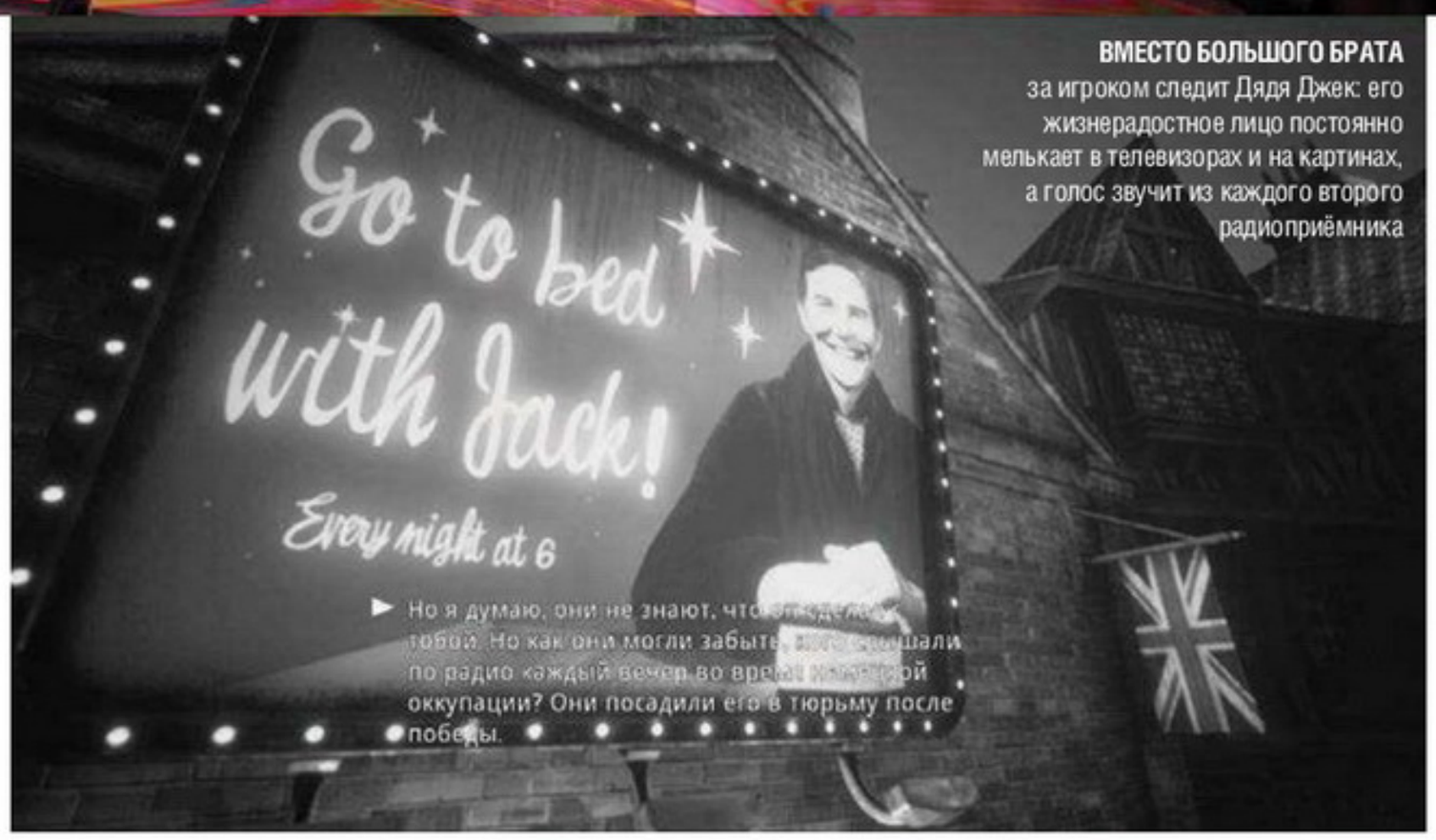
СОМЫ ГРАММ – И НЕТУ ДРАМ

Добро пожаловать в городок Веллингтон-Уэллс! Здесь все счастливы – в принудительном порядке. Лица горожан скрывают улыбающиеся маски. Мостовые раскрашены в радужные цвета. Приветливые полисмены неусыпно следят за спокойствием на улицах, а доктора – за тем, чтобы все принимали «радостин»: пилюли, что отшибают память. С ними заботы и неприятные воспоминания не тревожат, а мир вокруг всегда прекрасен.

Красивый фасад, естественно, прячет уродливую изнанку. В мире We Happy Few войска вермахта успешно вторглись на Туманный Альбион, и страна до сих пор не оправилась от оккупации. Тех, кто отказывается от «радостина», ссылают в местное гетто, где свирепствует мор. А власти скрывают мрачные тайны, которые предстоит узнать героям: мы сыграем за трёх персонажей, и каждому из них уготованы своя история и свой путь.

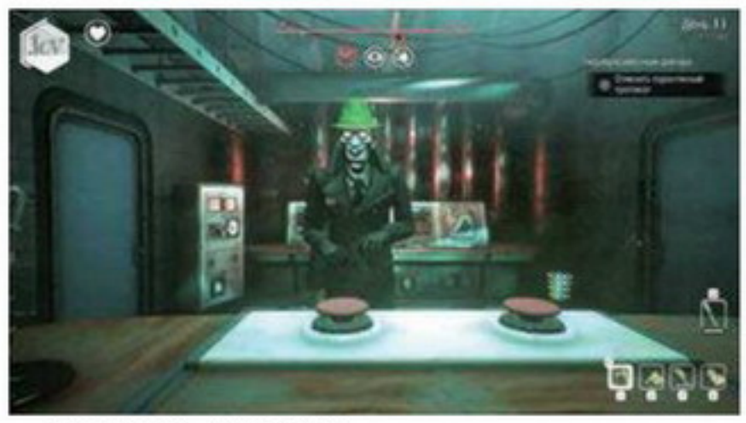
Начало We Happy Few отсылает к Оруэллу. Первый доступный герой, Артур, – сотрудник местного «министерства правды». Он цензурирует статьи из старых газет, переписывая историю, чтобы не травмировать умы счастливых горожан. В один прекрасный день Артур находит заметку о своём брате, с которым их разлучили в детстве, и это помогает ему протрезветь. Он становится «отказчиком» (так местные называют тех, кто завязал с «радостином») и пускается в бега. Его цель – выбраться из города и найти брата, но Веллингтон-Уэллс свою добычу держит крепко.

Сбежать из города предстоит и остальным героям – по очень личным причинам. Но здесь уже начинается территория спойлеров.



ВМЕСТО БОЛЬШОГО БРАТА за игроком следит Дядя Джек: его жизнерадостное лицо постоянно мелькает в телевизорах и на картинах, а голос звучит из каждого второго радиоприёмника

ДЛЯ КРАФТА часто необходима либо химическая лаборатория, либо верстак. Где можно найти ближайший, подскажет карта



ДЕРЖИТЕСЬ ПОДАЛЬШЕ от докторов – они могут учуять, что вы «в завязке», и попытаются либо прирезать, либо вколоть «радостин» силой

ВОЙНА – ЭТО МИР

С точки зрения геймплея и визуальной части We Happy Few больше всего напоминает гибрид BioShock и **Dishonored**. Симулятор выживания, игравший важную роль в бета-версии, отошёл на второй план: если раньше персонаж мог умереть от голо-

ВЕРДИКТ

РЯДОМ С РЕЛЬСАМИ всегда есть убежище. Здесь найдутся и верстак, и химическая лаборатория, и пневматический сейф: туда можно сложить вещи, чтобы разгрузить инвентарь, а достать их вы сможете из любого другого сейфа

ВЕРНУВШИСЬ В ИГРУ после перерыва, вы начнёте не с того места, где сохранились, а в ближайшей безопасной зоне. Например, на скамейке, где можно спрятаться от преследователей, прикрывшись газеткой

да или жажды, то теперь просто получит штраф к выносливости и силе удара. От элементов «рогалика» тоже почти избавились: в настройках сложности вы можете включить «окончательную смерть», но по умолчанию герой возрождается в ближайшем безопасном месте.

В итоге всё свелось к стелсу и дракам. Во многие здания можно проникнуть скрытно, притом разными способами. Везде найдутся строительные леса, трубы или шахты вентиляции, которые помогут избежать открытого столкновения. Огнестрельного оружия в игре нет, зато полно того, чем можно приложить врага (от зонтика до крокетной биты), а каждый персонаж вносит в игровой процесс свои фишки.

«Офисная крыса» Артур жалуется на усталость, стоит ему немного пробежаться. Воинственный шотландец Олли больно бьёт, но совершенно не способен к скрытности. Учёная Салли умрёт от пары ударов, зато она талантливый химик и не хуже Уолтера Уайта из Breaking Bad варит запрещённые вещества, полезные в бою. Распылить врагу в лицо галлюциноген, чтобы он забыл о тебе, или подкрасться сзади и всадить шприц со снотворным – вот её способ решения проблем.

Некоторые особенности персонажей мешают им нормально жить, а вам – спокойно бегать по квестам. Играя за Салли, придётся следить за грудным младенцем: чтобы он был сыт, а его памперсы чисты. Олли диабетик, так что ему нужно вовремя принимать глюкозу, а та крафтится из мёда: извольте либо искать его на чужих кухнях, либо воровать у злобных пчёл.

Крафтить в We Happy Few придётся много. Готовьтесь обшаривать мусорные баки и унитазы в поисках нужных ингредиентов, заглядывать в почтовые ящики и бегать по полям, собирая цветы для целебного бальзама. Побегать придётся в любом случае: сюжет часто гоняет героев из одного конца города в другой, и на десятом часу игры это начинает надоедать. Многие места удручают клонированными домами, кустами, деревьями и переулками, хоть иногда и встречаются занятные локации.

Да, по пути можно набрать побочных квестов, помогающих раскрыть мир и персонажей. Но тратить едва ли не большую часть игры на перемещения – то ещё удовольствие. К тому же жители Веллингтон-Уэллс не любят торопыг: попробуете перейти на бег, и окружающие мигом попытаются убить вас за «подозрительное поведение».

Ночью действует комендантский час, и по улицам неустанно бродят копы, гото-

ДЕРЕВО ПРОКАЧКИ не слишком большое, но ветки варьируются для каждого персонажа

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Русские субтитры. Перевод неаккуратный: многие фразы или отдельные слова забыли перевести, так что в игре мы увидим смесь «французского с нижегородским».

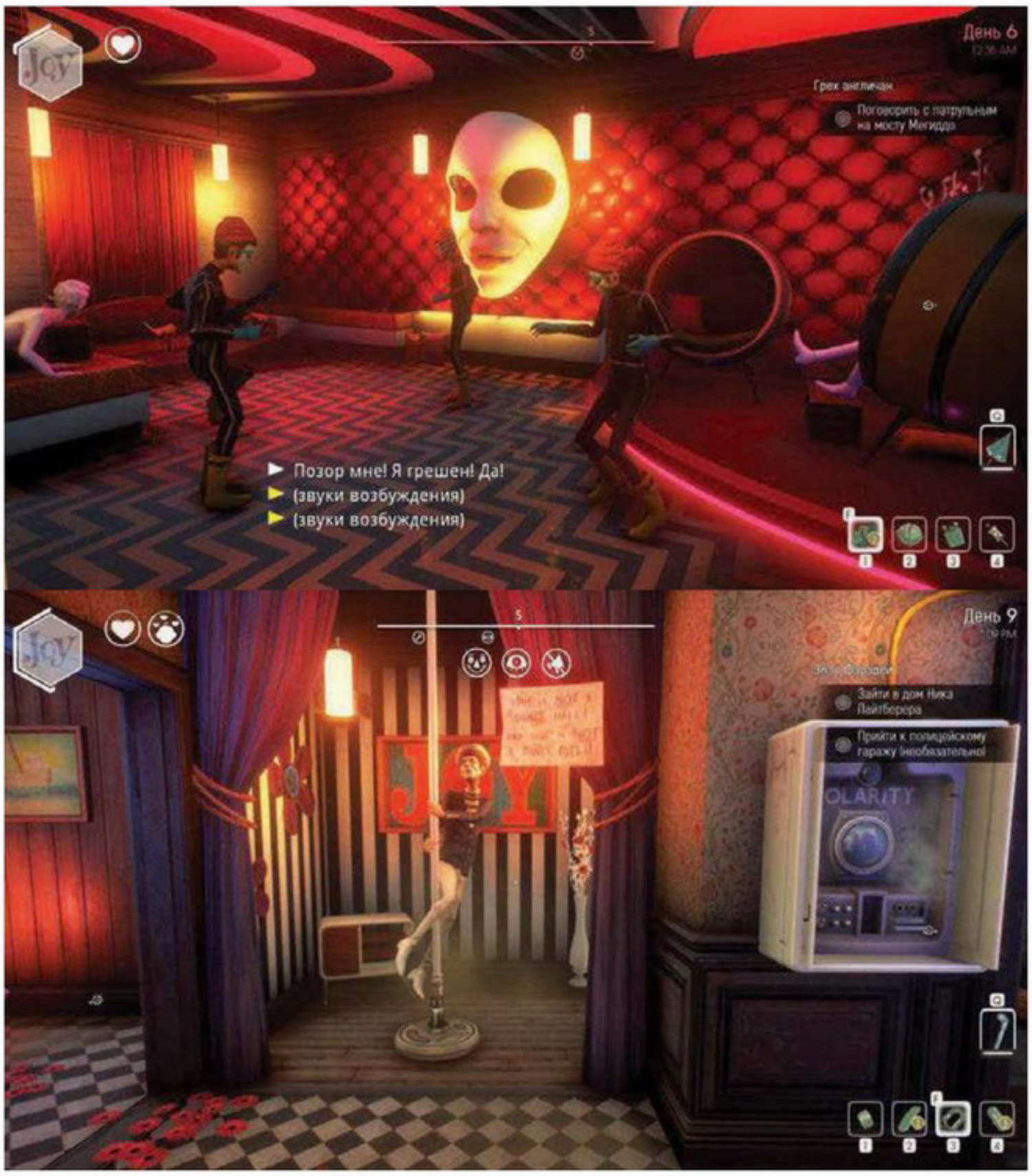
вые казнить нарушителей без суда и следствия. На дереве прокачки предусмотрены способности, помогающие избежать их внимания, но в начале игры придётся ходить степенным размеренным шагом. Когда приходится таким образом плестись через полкарты, испытываешь смутное желание разбить клавиатуру. Особенно если играешь за Салли и не покормил ребёнка вовремя – в наказание весь инвентарь забивают тяжёлые куклы, символизирующие «груз вины», и из-за перевеса тащишься не быстрее улитки.

Хорошо хоть предусмотрена возможность «телепорта» по заброшенным туннелям метро. Но, чтобы открыть доступ к той или иной станции, придётся сперва топать до неё на своих двоих и активировать проход к рельсам.

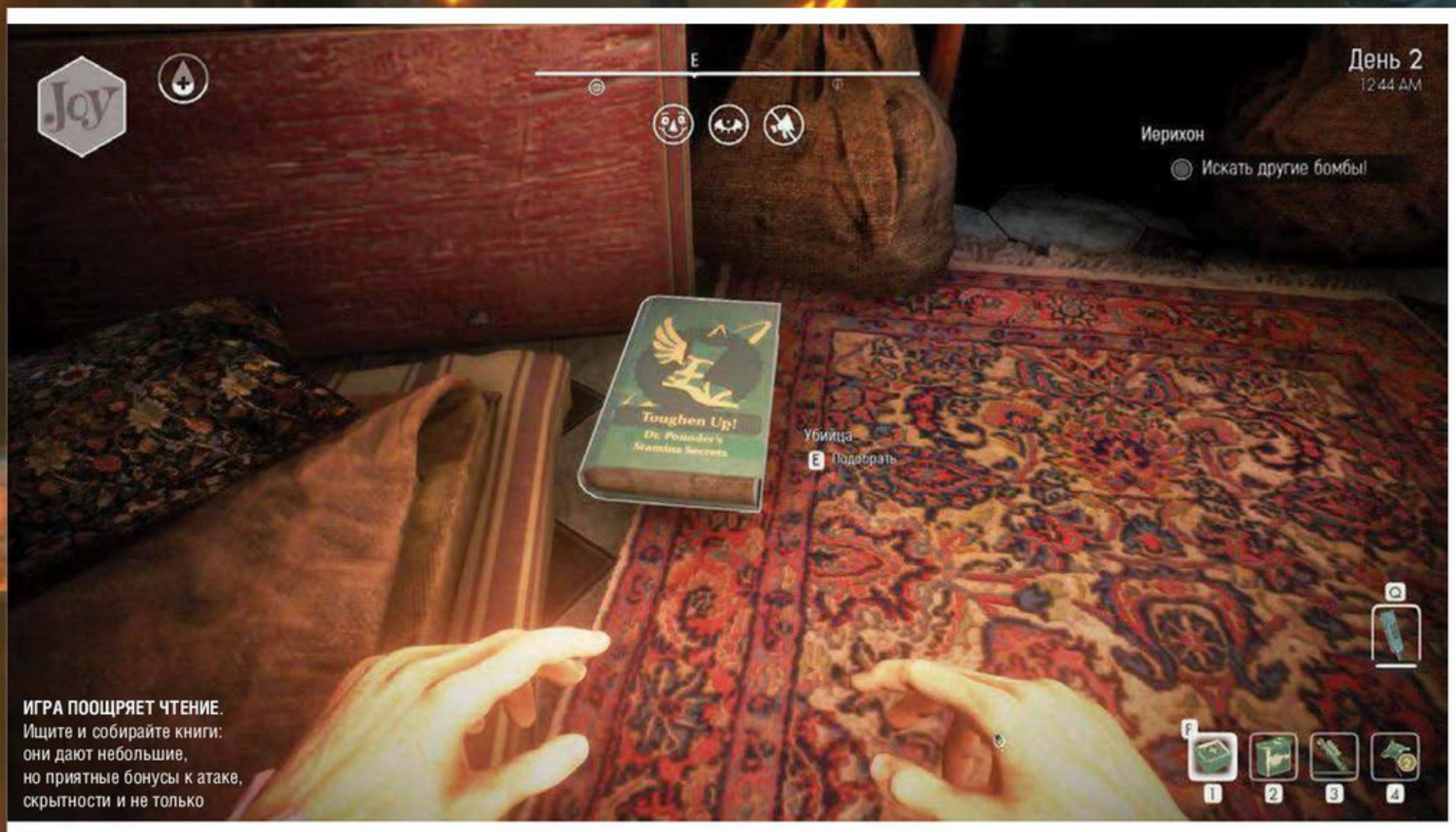
ЧИСТО АНГЛИЙСКИЕ УТЕХИ

Унылый симулятор ходьбы скрашивают прекрасные виды и оригинальный сеттинг. Британский дух сквозит во всём: от живописных деревушек до ведьминских каменных кругов, от английского юмора в описаниях предметов до масок горожан, напоминающих о Гае Фоксе. Артур, как истинный джентльмен, избивает недругов зонтиком-тростью и извиняется после каждой драки, персонажи цитируют Толкина, местные плакальщики бормочут строчки из «Беовульфа» на древнеанглийском, а один из квестов прямо отсылает к «Макбету».

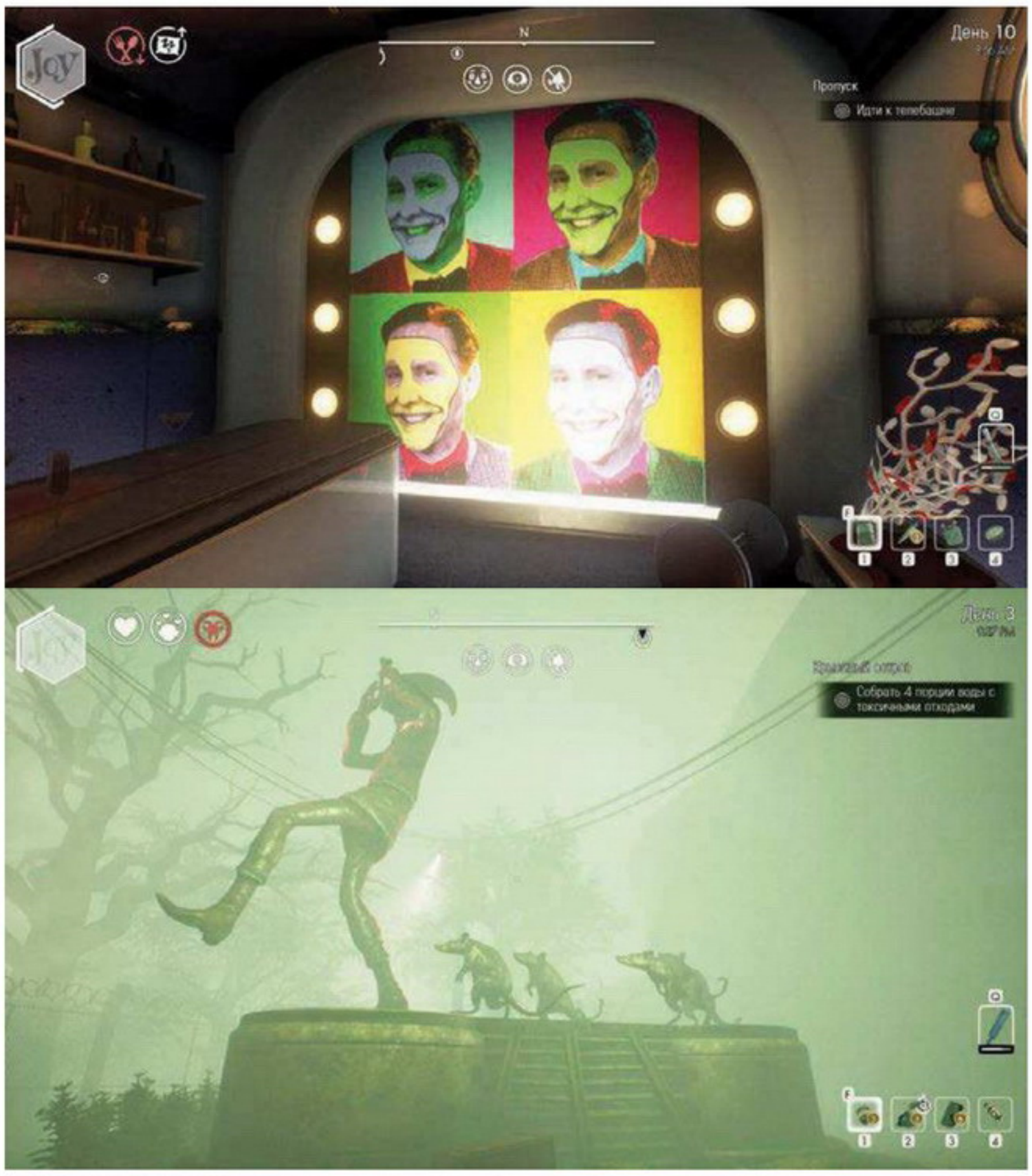
Если сюжетная завязка навеяна **«1984»**, то мир We Happy Few вызывает в памяти



МЫ ЗАГЛЯНЕМ в БДСМ-клуб и встретим пару молодых людей, практикующих танцы на шесте друг для друга



ИГРА ПООЩРЯЕТ ЧТЕНИЕ. Ищите и собирайте книги: они дают небольшие, но приятные бонусы к атаке, скрытности и не только



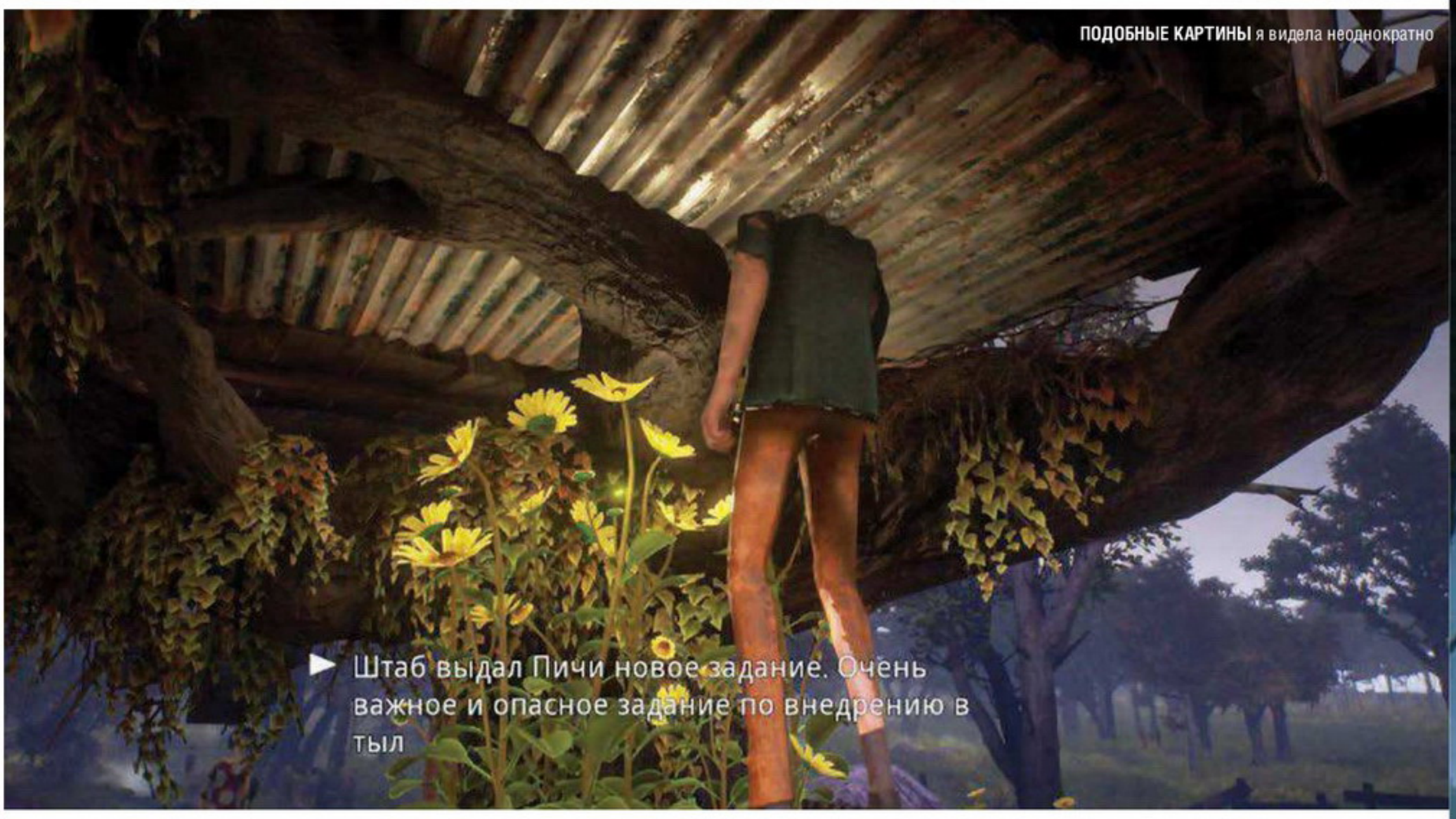
ПОМИМО БРИТАНСКОЙ КУЛЬТУРЫ, игра отсылает то к работам Энди Уорхола, то к Бауму, то к легенде о Гамельнском крысолове. На последней строится важная часть сюжета

другую великую британскую антиутопию, **«Дивный новый мир»**: начиная с «радостина», аналога сомы, и заканчивая тем, что жители города те ещё развратники. Любовь здесь отнюдь не мыслепреступление, а приём «радостина» заодно предохраняет от беременности, так что развлекаться можно без опасений.

Нашим героям глотать «колёса» тоже придётся. Полицейские заставы оборудованы детекторами, выявляющими «отказчиков», и иногда принять «радостин» – единственный способ попасть в нужную локацию. Будки с таблетками расставлены по всему городу, и даже вода отравлена дурманящим веществом. Хотите пить чистую – делайте фильтр или запасайтесь водой в Садах, куда изгоняют недовольных.

Невозбранно закидываться «радостином» не выйдет. После каждого приёма наступает жестокое похмелье, а если проглотить слишком много таблеток, случится провал в памяти. Если в этот момент вы попадётесь на глаза NPC, пеняйте на себя: горожане не любят несчастных и больных и, по заветам Ницше, немедленно пнут слабого. У Олли и вовсе аллергия на «радостин», каждый приём таблетки для него заканчивается рвотой.

Правда, We Happy Few и тут не до конца реализует свой потенциал. Разработчики обещали разительные отличия мира под «радостином» и без него, но увы: пилюли просто меняют походку героя, включают позитивную музыку и добавляют картинке радужности. Эффектное превращение пиньяты в дохлую крысу, которое демонстрируется в начале, – разовая акция. С похмелья вы увидите облезлые деревья и мрачные краски, но в остальное время



город предстаёт чистеньким, с пёстрыми мостовыми и благолепными жителями.

А вот за что игру хочется искренне похвалить, так это за историю и персонажей. Да, в той же **NieR: Automata** идею трёх актов за разных героев использовали удачнее: судьбы персонажей переплетались хитрее, характеры развивались нагляднее, сюжет шокировал сильнее. Однако история We Happy Few тоже преподносит пару сюрпризов, а герои проработаны достаточно бережно, чтобы искренне к ним привязаться.

Саркастичный печальный Артур, обаятельная Салли, простодушный юморист Олли – все трое жаждут искупить старые грехи, свои и чужие. У всех за спиной грязь, душевные травмы и непростое прошлое. В каждом чувствуется внутренний надлом, что вносит в историю мрачные нотки триллера. Олли вообще разговаривает с мёртвой дочерью – диалоги у них живые и забавные, искренне веселят... и тем жутче становится, когда вспоминаешь, что свихнувшийся шотландец беседует с призраком.

ЛУЧШЕ НОВОЕ КУПИТЬ, ЧЕМ СТАРОЕ ЧИНИТЬ

За всё вышеперечисленное можно было бы простить несбалансированный геймплей... если б не прорва багов. Персонажи влипают в двери и проваливаются сквозь текстуры. «Дротики безумия», сводящие врагов с ума, чтобы те нападали на своих союзников, у меня ни разу не сработали. Пару раз игра вылетала, не сохранив прогресс. Объекты иногда попросту не прогружаются: утыкаешься в невидимое препятствие, и спустя несколько секунд на этом месте возникает забор. Однажды из комнаты просто исчезли все предметы обстановки. Пришлось перезапускать игру.

Идею трёх актов, позволяющих взглянуть на одну и ту же ситуацию глазами разных персонажей, тоже воплотили не без огрехов. По сюжету Артуру предстоит встречаться с Салли, и в первом акте эти свидания проходили у неё дома. Когда начался второй, за Салли, мне показывали эти встречи с её точки зрения – совершенно в другом месте. Даже диалоги в катсценах разнились.

Я не уверена, что это не задумывалось как фишка. Книги Мёрдок или Барнса приучают, что героям нельзя доверять: одно и то же событие в воспоминаниях разных людей может отличаться кардинально. А уж когда герои привыкли ходить под кайфом, тем более. Но подобные несовпадения рушили погружение в историю.

Кроме того... Compulsion Games, я всё понимаю, я тоже очень люблю Dishonored – но нельзя же так нагло воровать оттуда плакальщиков, ворвань и разрядные столбы! Лучше бы позаимствовали моральную систему: летальное и нелетальное оружие нам предоставили, а штрафы за убийства в игре не предусмотрены. Хоть весь город вырезай – от этого не изменятся ни сюжет, ни геймплей!

■■■

За время прохождения моё отношение к игре колебалось от восторга и искреннего уважения до ярости и желания немедленно удалить этот кошмар. Симулятор ходьбы и тривиальные квесты в духе «подай-принеси» чередуются с отменными, изобретательными эпизодами. Однообразные улицы Веллингтон-Уэллс сменяют мрачные особняки и живописные виды английской природы. Геймплейный ад в иных местах, через которые прорываешься с руганью, компенсируют оригинальные находки, тонкие отсылки и приятная атмосфера.

У We Happy Few были все шансы стать очень хорошей игрой. Но даже два года в раннем доступе не помогли разработчикам довести её до ума. А жаль. ■

ПОРАДОВАЛО:
– сюжет и персонажи;
– отсылки, сеттинг, юмор и атмосфера;
– гибкие настройки сложности;
– приятная картинка;
– любопытные игровые находки.

ОГОРЧИЛО:
– нереализованный потенциал;
– слишком много ходьбы;
– дисбаланс геймплея;
– баги, баги, баги...

ВЕРДИКТ:
We Happy Few – остроумный, атмосферный и очень британский экшен, продолжающий традиции Dishonored и BioShock. Но играть в него далеко не всегда приятно из-за технических недоработок.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,5
«Неплохо»

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: чуть больше сорока часов на одну из трёх сюжетных кампаний

ЖАНР Стратегия
РАЗРАБОТЧИК CreativeForge Games
ИЗДАТЕЛЬ Good Shepherd Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-2100, 6 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

PHANTOM DOCTRINE

ХСОМ ПРО ШПИОНОВ ИЛИ НЕЧТО БОЛЬШЕЕ?

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

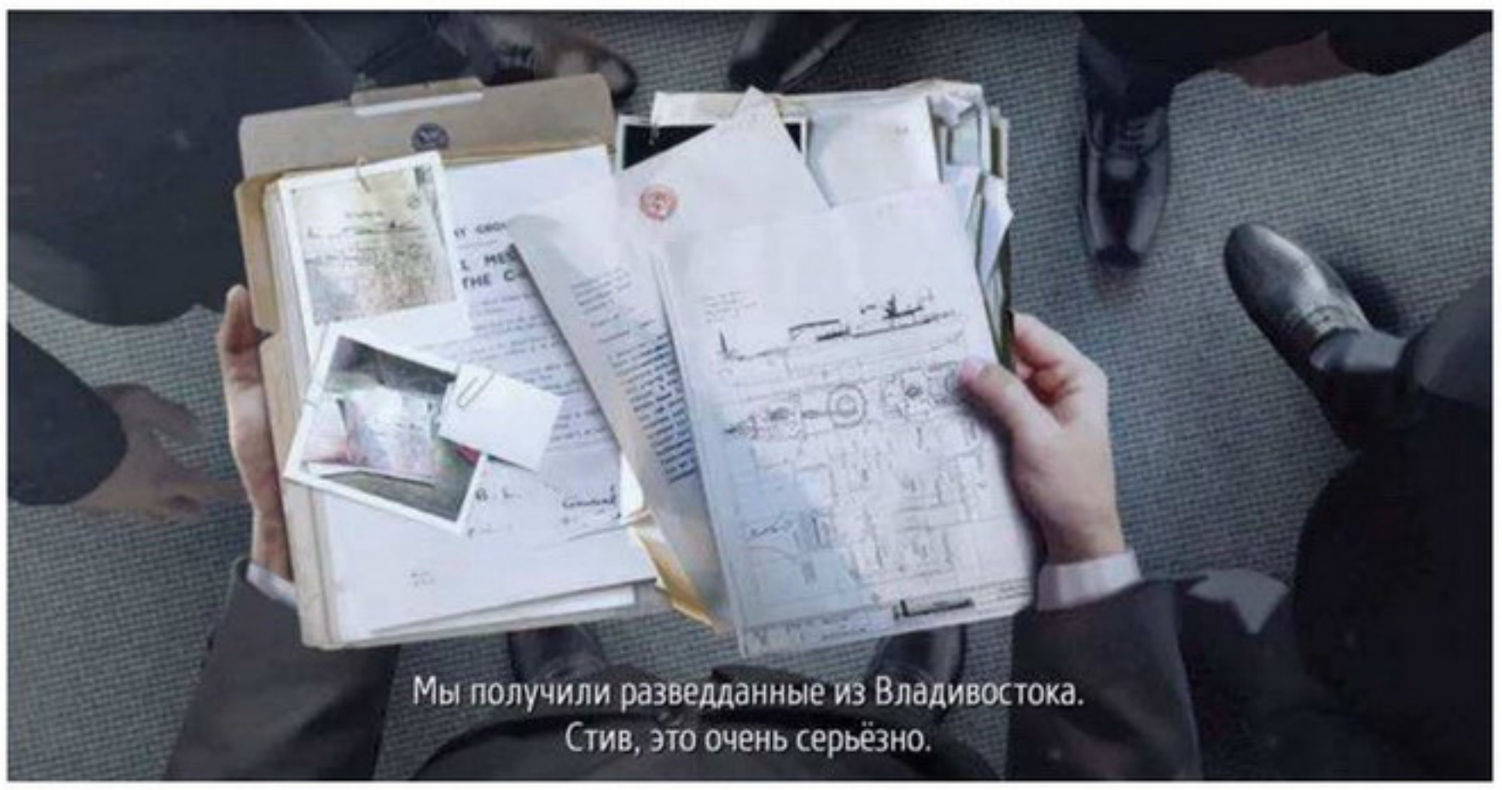
Для многих поклонников пошаговой тактики **Phantom Doctrine** от польской студии **CreativeForge Games** это не просто игра – это *событие*. Совсем иной калибр по сравнению с предыдущим проектом студии, ковбойской тактикой **Hard West**. Phantom Doctrine настолько амбициозна, что независимый проект в ней и не разглядишь.

И, честно говоря, сложно не поддаться скепсису, глядя на всё, что она обещает игрокам. «Более сорока часов контента, мириады геймплейных систем, *три* сюжетные кампании». Слишком хорошо, чтобы быть правдой. Почему от игры веет **No Man's Sky**? Где подвох? Как разработчики реализуют всё это?

Ну... Если вкратце, то никак. Но игра подбирается к воплощению своих амбиций в жизнь так близко, что на неё не получается обидеться.

РУССКАЯ РУЛЕТКА

Phantom Doctrine можно сравнить с шпионскими триллерами вроде **«Маньчжурского кандидата»** (к которому она не раз отсылает). В ней нет «крутого» экшена, как в **«Борне»**, нет арсенала гаджетов и мачо-протагониста, как в бондиане. Вместо эпика и взрывов – томительное ожидание и паранойя, а один листок с расшифрованным в перехваченных документах именем может вызвать эффект взорвавшейся бомбы.



ОКОЛОИСТОРИЧЕСКИЕ ТРИЛЛЕРЫ – жанр на любителя. Но в одном Phantom Doctrine не откажешь: события действительно запутанные

Середина 1980-х годов. Апофеоз «холодной» войны: атланты мировой политики вцепились друг другу в глотки с новой силой. Ситуация нестабильна, обе стороны ждут только предлога, чтобы схватиться за оружие, или пытаются этот предлог создать. А за кулисами, под мерное тиканье часов Судного дня, разворачивается невидимая война двух организаций: международной инициативы «Согласие» и местного аналога иллюминатов – проекта «Наблюдатель».

Игроку в роли одного из трёх (по сюжетной кампании на каждого) ведущих агентов «Согласия» предстоит раскрыть истинные цели проекта. Что перевозила подлодка HMS Conqueror? Что такое «MK Ultra»? Почему «Наблюдатель» маскируется под правозащитную организацию? У вас есть все мыслимые полномочия, но в случае форс-мажора положиться будет не на кого. Де-юре «Согласия» не существует. Никто не подкинет финансирование

ИКОНКИ на глобальной карте невзрачные, но стилизация отличная. Смотреть, как самолёты движутся из одной точки в другую, почему-то не надоедает

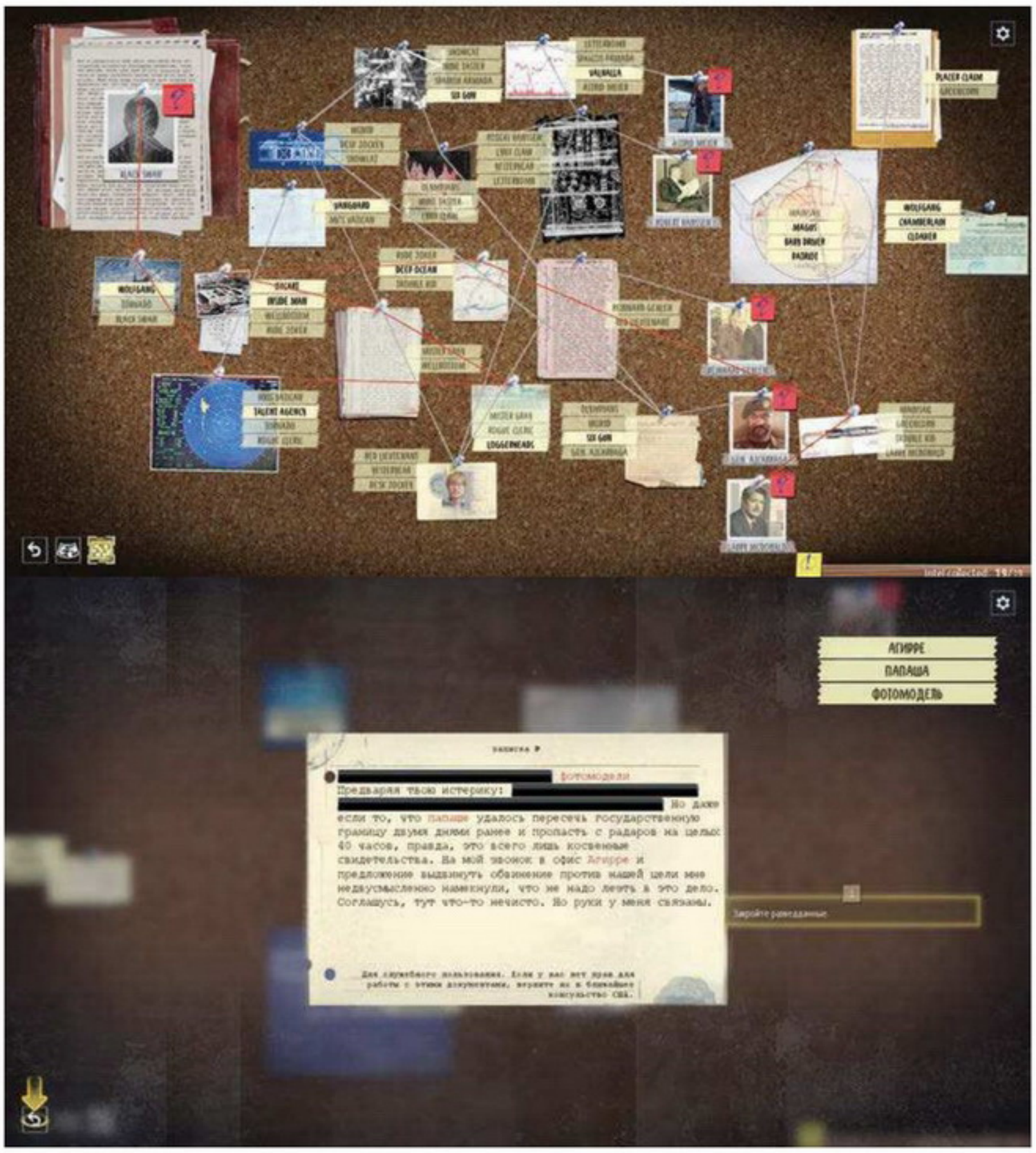
из ниоткуда и не возьмёт на себя ответственность за ваши действия.

ШАХМАТЫ ПО ПЕРЕПИСКЕ

На бумаге эта завязка *гораздо* интереснее, чем на самом деле, реальность же куда прозаичнее: в основе Phantom Doctrine лежит кризисный менеджмент. В стратегической мета-игре вы постепенно расширяете агентурную сеть, улучшаете штаб-квартиру, вербуете рекрутов и занимаетесь организационными вопросами: тренировкой подопечных, их снаряжением и расстановкой приоритетов. А на тактическом этапе командуете полевыми операциями лично.

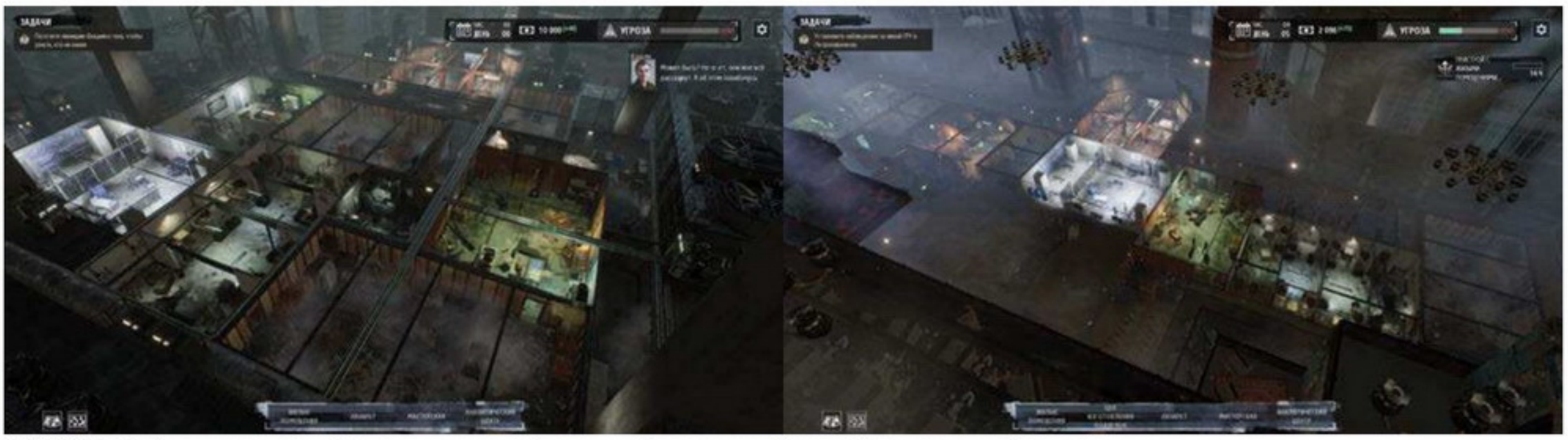
Звучит знакомо, согласен. Phantom Doctrine без стеснения заимствует чужие идеи, но упрекать CreativeForge Games не хочется. Студия не просто скопировала механики, она грамотно адаптировала их под свои нужды. При всём размахе именно мелочи и тонкости делают Phantom Doctrine такой интересной.

На стратегическом слое вы не то чтобы «боретесь» с влиянием «Наблюдателя» – скорее играете с заговорщиками в кошки-мышки. Радисты «Согласия» засекают передачи изо всех точек земного шара, но вы не узнаете, что происходит в том или ином городе, пока не отправите туда агента. Ваши оперативники физически не могут «телепортироваться» на другой конец света по первой прихоти: перелёты требуют драгоценного времени. Поэтому Phantom Doctrine вынуждает создавать *настоящую* агентуру. Распределять людей по как можно большему числу явок,

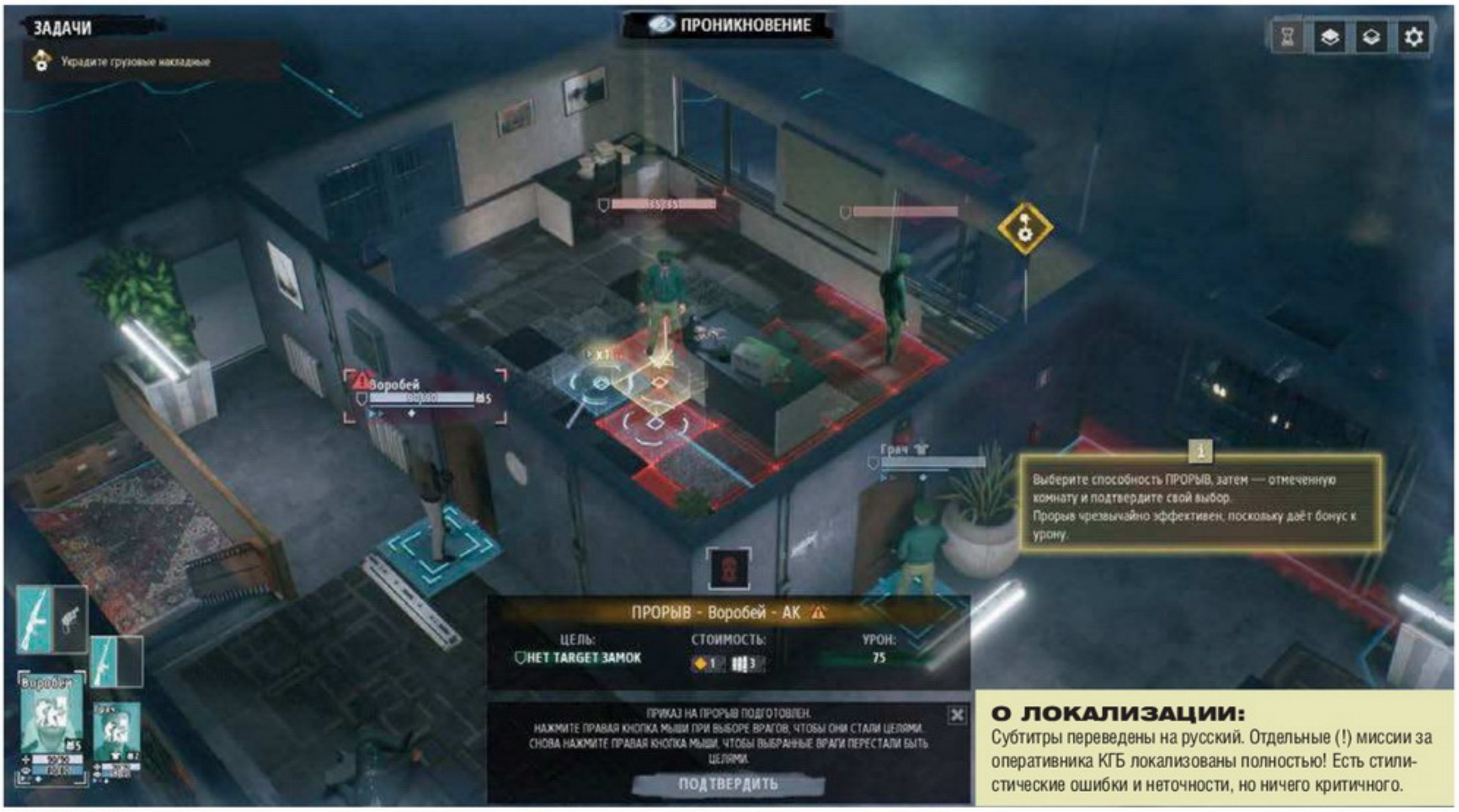


ПОЛУЧЕННЫЕ ДОКУМЕНТЫ нужно буквально расшифровывать самому: сопоставлять имена, позывные, термины. Это, конечно, не полноценная «игра в игре», но здорово работает на атмосферу

ВЕРДИКТ



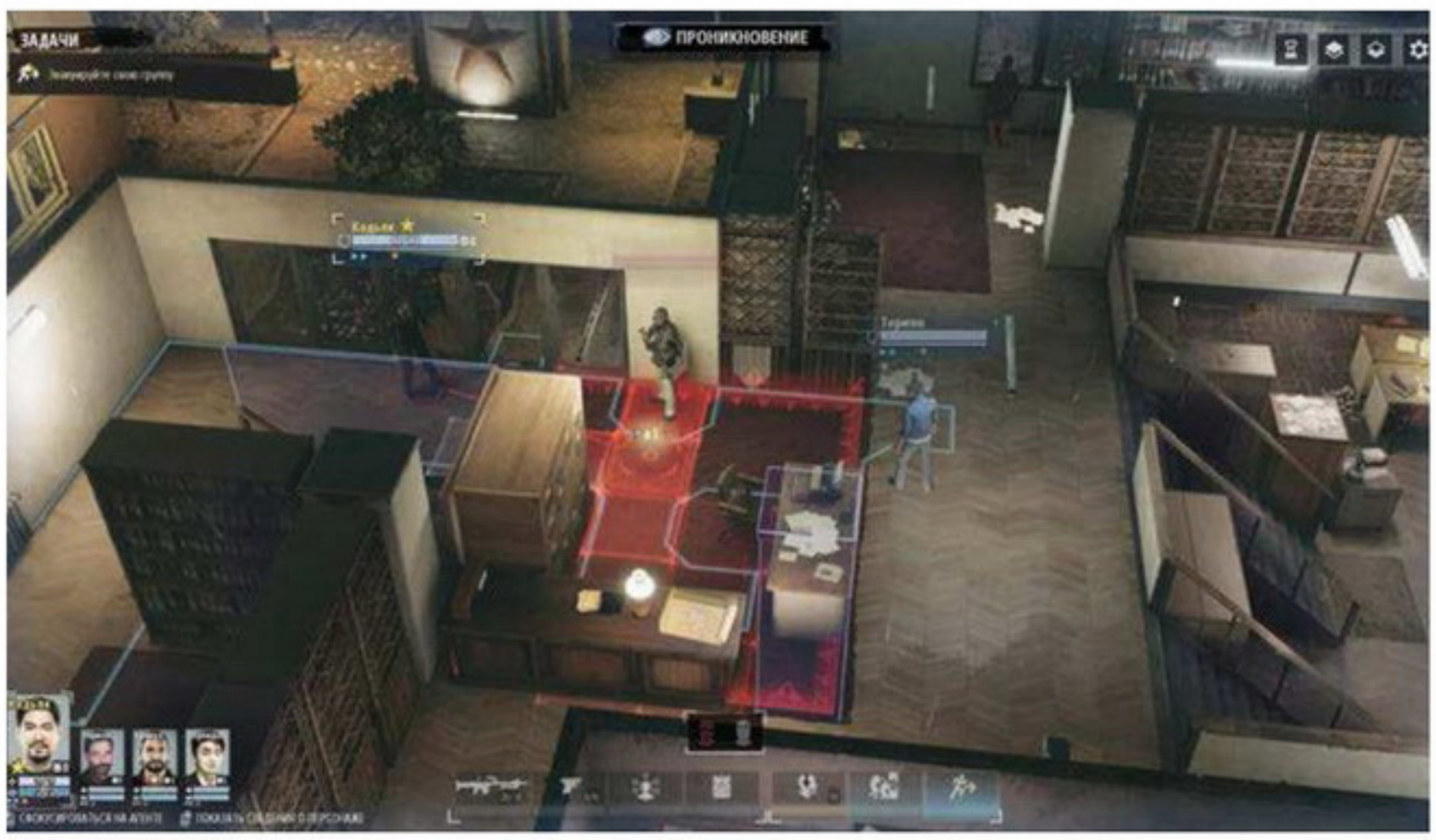
ЕСЛИ ВРАГ соберёт слишком много информации, штурма штаб-квартиры «Согласия» не избежать. «Переезжать» придётся не раз



ДВУМ И БОЛЕЕ агентам можно приказать захватить комнату штурмом, одной синхронной атакой. Очень удобно, но в половине случаев вы напрочь забудете об этой функции, настолько редко она бывает уместна

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:

Субтитры переведены на русский. Отдельные (!) миссии за оперативника КГБ локализованы полностью! Есть стилистические ошибки и неточности, но ничего критичного.



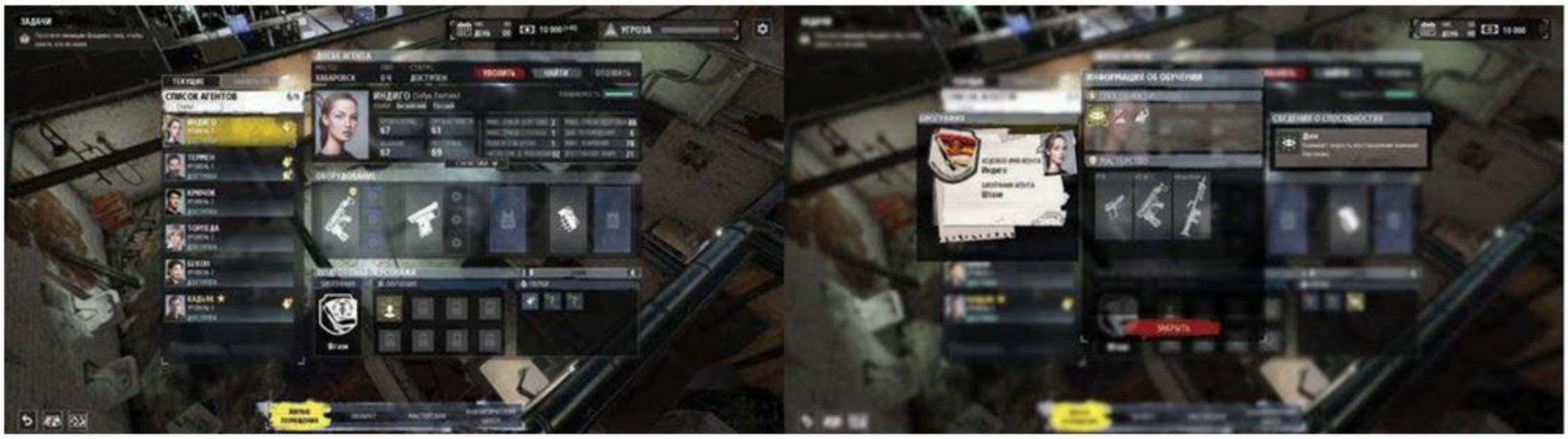
СТЕЛС-МЕХАНИКА далеко не так примитивна, как может показаться. Можно прятать тела и отвлекать охрану – если агент знает нужный язык, разумеется. Пока один заговаривает часовому зубы, второй, прокравшись у него за спиной, фотографирует документы

чтобы в случае необходимости моментально среагировать на новые разведданные.

А скорость реакции ой как важна: если не проверить сведения радистов вовремя, информатор, не дождавшись связного, может уйти назад в подполье, а значит, не выдаст вам конфиденциальные документы – важнейший ресурс для контрразведки и прогресса по сюжету.

Более того, противник тоже не сидит на месте. Вражеские агенты денно и нощно ищут штаб-квартиру «Согласия». Поисковые мероприятия можно и нужно всеми силами саботировать, но, если нагрянуть на явочную квартиру «Наблюдателя» в последний момент, придётся действовать наобум и безо всякой поддержки. Или может оказаться, что сведения были липой и недруг заманил ваших оперативников в западню: вы же не отправили агента на опасное задание в одиночку, правда? Вы же грамотный шпион?

Иными словами, Phantom Doctrine всеми силами понуждает постоянно быть начеку. И этот стресс прекрасно ложится на сеттинг



В ИГРЕ НЕТ КЛАССОВ. У агентов различаются навыки и карьерные обстоятельства. В зависимости от послужного списка, ваши спецы могут лучше обращаться с определённым оружием или иметь кое-какие способности, но не более. «Согласие» превыше всего ценит универсальность

«холодной» войны: в атмосферу недоверия и спешки погружаешься незаметно. На глобальной карте взгляд то и дело скачет между точками интереса. Успеют ли оперативники долететь? Когда там накопятся деньги на улучшение базы? Как близок «Наблюдатель» к раскрытию штаб-квартиры? Что сейчас важнее, за что взяться?..

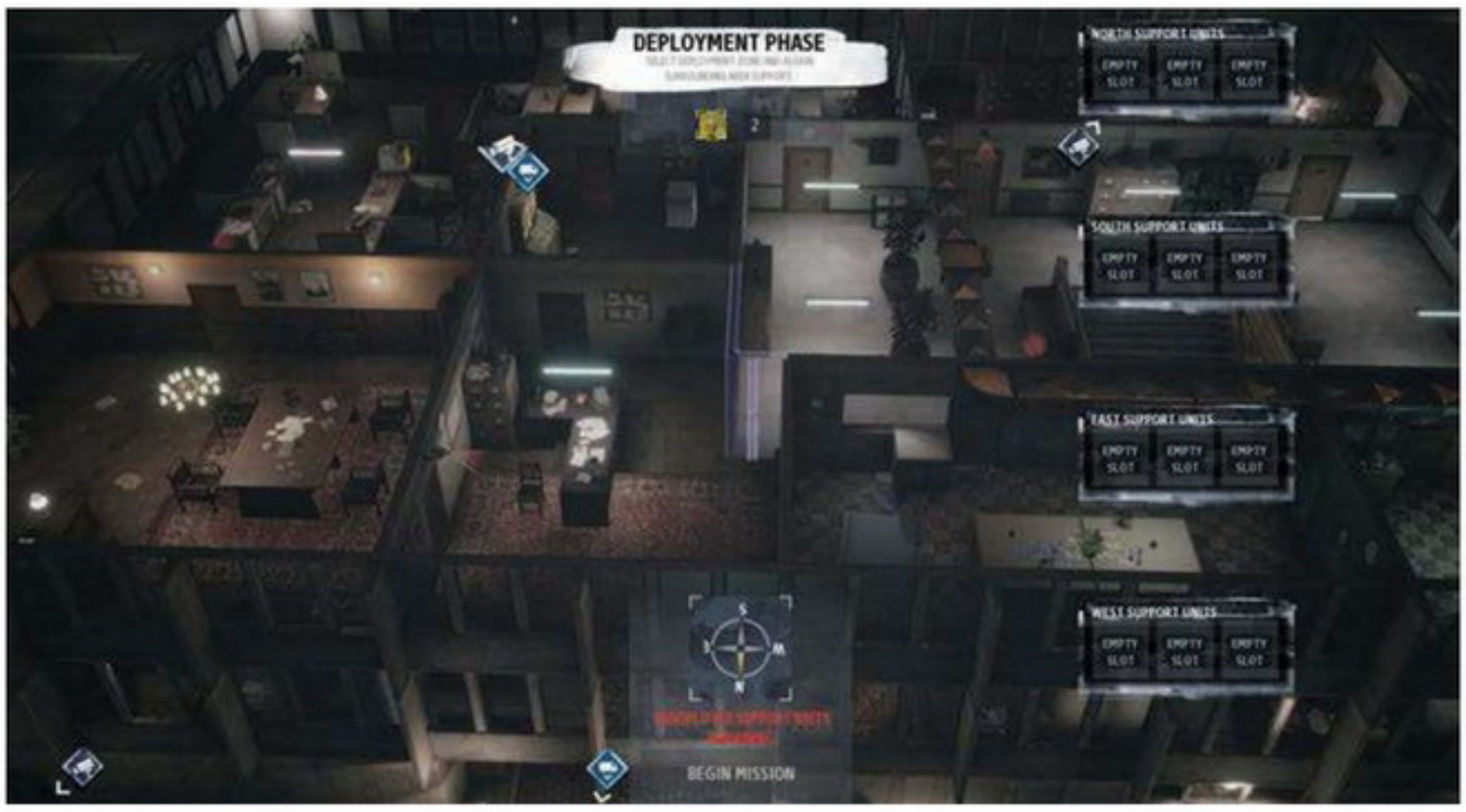
ЛИКВИДАЦИЯ

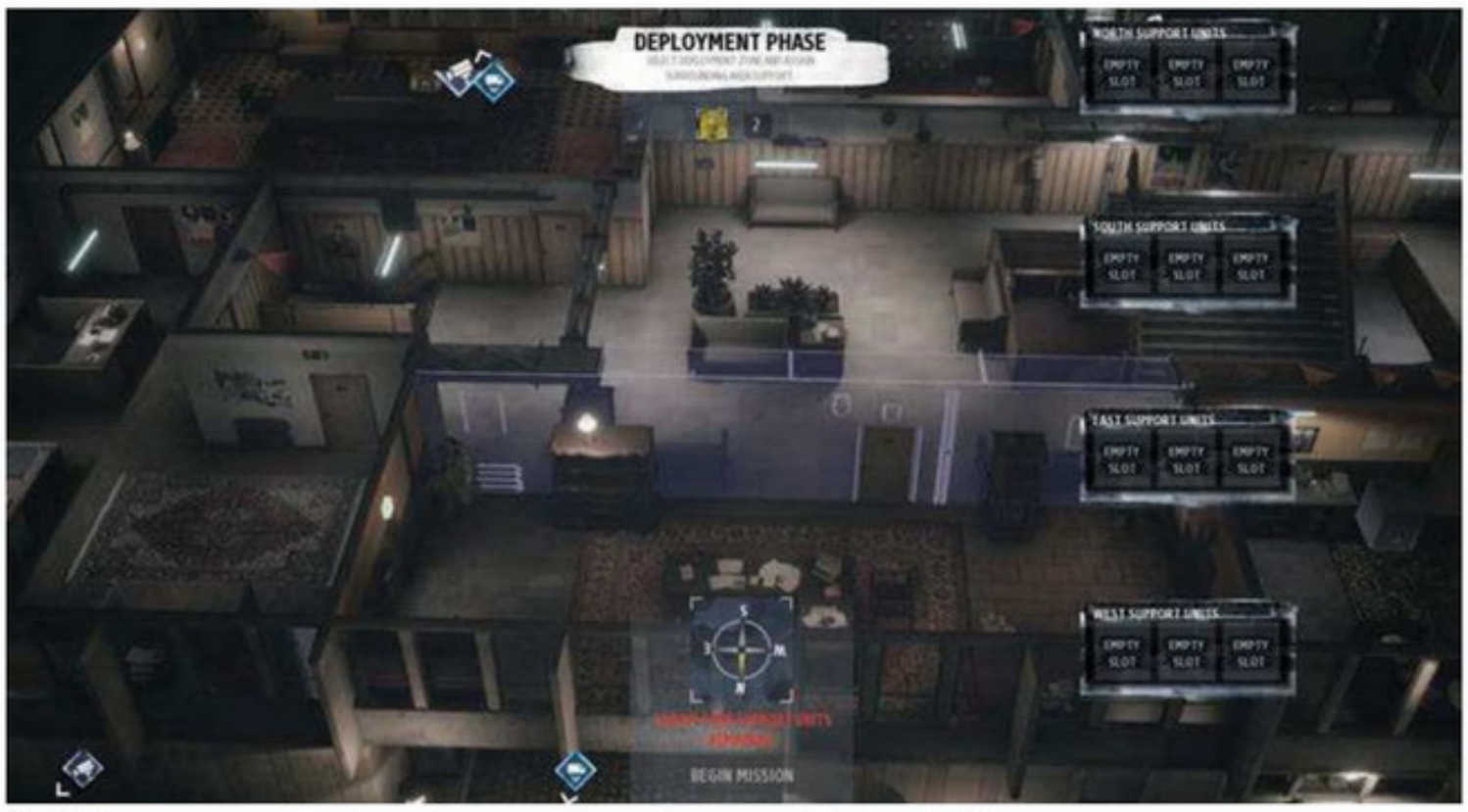
Система тактических сражений в Phantom Doctrine – без шуток, одна из самых гибких и разнообразных в жанре. Хотя бы потому, что бои, за редким исключением, *опциональны*. Почти всю кампанию можно пройти, не сделав ни единого выстрела: игра поощряет скрытность, но никогда к ней не принуждает. Пару раз влипнув в перестрелку, вы и сами поймёте, что открытая конфронтация совершенно невыгодна. И дело совсем не в том, что после поднятия тревоги «Наблюдатель» будет присылать подкрепления, пока ваших агентов не задавят числом.

Суть в самой боевой системе. Phantom Doctrine – первая на моей памяти игра, где *никто* не промахивается: в ней просто нет такого понятия. Подумать только! Тренированные солдаты и спецагенты умеют стрелять! Согласитесь, между «я промазал» и «враг увернулся» разница колоссальная.

Каждый агент имеет показатель «внимания», аналог удачи из Hard West. Оно расходуется либо на способности юнитов, либо на уход от выстрелов. Если агент внимателен, он вовремя уклонится от атаки, но изворачиваться бесконечно не сможет. ИИ противников неглуп и обязательно постарается скопом задавить одного выдохшегося агента, а не распылять силы зазря. Паникующий боец выдержит максимум пару удачных попаданий – перестрелки на средних и ближних дистанциях стремительны.

Никаких промахов, стоя вплотную к цели (от выстрелов в упор спастись *невозможно*), никакой скрытой информации и «подыгрывания» одной из сторон, которым грешила XCOM. Схватки в Phantom Doctrine скоротечны и смертельно опасны что в начале, что в конце сюжета, ведь оперативники по обе стороны баррикад – просто люди.



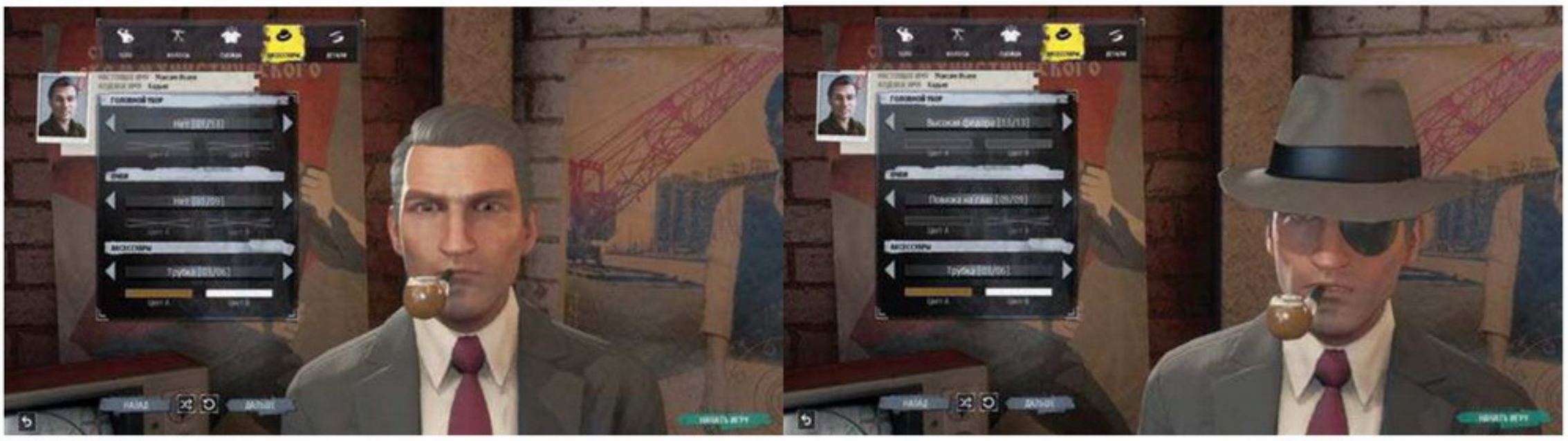


ВСЁ ЭТО – одна карта. Одна. На ней реально можно заблудиться. Ну... По крайней мере, мне удалось

Даже самый тяжёлый бронежилет и самая крутая пушка не станут палочками-выручалочками. Это придаёт схваткам вес, делает их более приземлёнными. Да, типично супергеройских моментов «пятеро на одного» в Phantom Doctrine не найти. А вот дискомфорта от так не вовремя зазвучавшей сирены, когда отряд не готов к бою, хоть отбавляй.

Парадокс: вы будете вооружать своих людей по полной, вкладывая последние финансы в тренировку и оружейные модификации, и при этом надеяться никогда не задействовать всё это в реальном бою. Потому что боязно. Потому что чем дольше перестрелка, тем выше риск потерь. И собственную ошибку не получится свалить на генератор случайных чисел, поскольку «рандом» здесь влияет, самое большее, на изначальную расстановку вражеских юнитов.

К слову, о дизайне карт: Phantom Doctrine и здесь не злоупотребляет случайной генерацией. Локации отрисованы вручную и удивляют количеством деталей; всё, от интерьеров до архитектуры, продумано до мелочей. Даже спустя двадцать-тридцать часов я ещё видел *новые* декорации. Без повторов, разумеется, не обошлось, но, населяя одну и ту же карту разными NPC и меняя цель игрока или точку высадки, разработчики умело это маскируют. Любо-дорого глядеть!



ЕСЛИ СЛИШКОМ много «шуметь» в тактических операциях, ваших агентов начнут узнавать даже гражданские. Придётся подделывать паспорт, менять внешность...

...ГОТОВО! Мастер перевоплощения!

ДВА ВРАГА, один гражданский. Нужно убрать всех за один ход. Безвыходная ситуация? Нисколько!

ЖЕЛАНИЕ. РЖАВЫЙ. СЕМНАДЦАТЬ. РАССВЕТ

Некоторые пользователи Steam в обсуждениях на форуме резонно подметили, что отсутствие неизвестных величин, то есть случайностей, скверно сказывается на игровом опыте. Дескать, пропадает напряжение, раж, моменты драмы – им неоткуда взяться, если ты давно всё просчитал.

Это адекватная точка зрения, но мне кажется, что Phantom Doctrine даёт игрокам нечто не менее захватывающее: возможность составить план и безукоризненно его реализовать.

К каждому заданию (если вы отправили агентов пораньше) можно подготовиться. Разведать карту, не оставив ни одного слепого угла: каждая цель, каждый секретный документ будут услужливо подсвечены. Снарядить отряд поддержки, который займёт позиции вокруг локации. Наводчики, снайперы, бойцы с гранатомётами – всё что душе угодно. Поля зрения всех NPC чётко очерчены; интерфейс рисует даже точный маршрут патрулей.

Мало? Почему бы тогда не внедрить на объект «крота»? Он прямо под носом у врага отключит камеры и откроет путь отряду. Более того, «крот» вовсе не обязан быть *вашим* бойцом. Пленных агентов «Наблюдателя» можно не только допрашивать, но и зомбировать: услышав кодовую фразу, болванчик переметнётся на вашу сторону, забыв обо всём.

У хорошего агента попросту нет ни шанса провалиться. Идеальный рейд на вражескую ячейку не оставляет камня на камне: все, кого можно взять живьём, отправятся в штаб-квартиру для дальнейшей «обработки». Кого нельзя – те быстро и безболезненно умрут. Все секретные документы попадут в досье, а изъятые припасы и оружие отойдут «Согласию».

Phantom Doctrine не стесняется успехов игрока – она ими гордится. Нарочно позволяет вам почувствовать себя величайшим контрразведчиком всех времён, ощутить своё превосходство, интеллект. Вы не вырываете победу зубами: «Наблюдатель» проиграл ещё несколько суток назад, когда вы перехватили «языка» на явочной квартире в Лаосе. С тех пор всё шло согласно вашему плану, без малейших отклонений. У них не было шансов.

Да, это удовольствие не для тех, кто предпочитает воевать с игрой, но оно работает!

Превосходно работает... Ровно до тех пор, пока не перестанет.

ШПИОНСКОЕ ПОЛЕ ЭКСПЕРИМЕНТОВ

CreativeForge Games, несомненно, знали что делали. Phantom Doctrine не строится на какой-то одной механике или идее целиком. Задумок предостаточно: сплав боёвки и стелса временами не зазорно назвать прорывным для жанра. Проблема в том, что в угаре разработчики будто забыли, какие колоссальные производственные мощи понадобятся, чтобы довести все эти идеи до ума и сплести их воедино. Почти каждой составляющей игры ощутимо не хватает полировки. Я уверен, что это не злой умысел и не халтура – скорее, недостаток бюджета и то, что в сутках всего двадцать четыре часа.

Стратегическая мета-игра, которая, по задумке, должна держать в напряжении, рано или поздно начинает утомлять. Не из-за длины или однообразия, а просто потому, что вы большую часть времени пассивны. Коллектив «Согласия» реагирует на события, а не действует сам. Игрок попросту принимает слишком мало решений.

Почему так? Потому что сюжетный прогресс целиком завязан на получение документов. А наложить лапу на очередную расшифровку можно только одним путём – дождавшись. Дождавшись, когда очередной осведомитель наконец наберётся смелости и дунет в свисток. Дождавшись, когда слухи из радиорубки перехватят ещё один кусочек информации. Вы не можете собственными действиями добиться желаемого, в ваших силах только чуть ускорить процесс, выбив данные из пленных агентов «Наблюдателя» или назначив ещё пару человек в рубку.

Я не люблю докапываться до условностей, но Phantom Doctrine – это особый случай. По версии разработчиков, агенты сверхсекретной международной контрразведки не используют оружие с глушителем по умолчанию. И они не могут закупать глушители и другие гаджеты первостепенной важности в промышленных масштабах.

Нет, друзья, всё завязано на информаторов, даже на чёрном рынке вам ничего не продадут без наводки. Людонарративный диссонанс: игра идёт наперекор здравому смыслу во имя баланса. Почему нельзя заказать поставку самых крутых пушек, если статус позволяет? Потому что это слишком просто.

Сеть информаторов заменяет знакомое по XCOM дерево развития, вот только структуры в этом «дереве» никакой, потому что ветки растут где попало, а плоды зреют вразнобой: информаторы выдают случайные сведения. Это лишает *всю* Phantom Doctrine внятной структуры. Вы никак не контролируете, что именно вам дадут и как скоро. Ваша организация просто плывёт по течению.

ВРЕМЕНАМИ игра подбрасывает простенькие, но всё же дилеммы. Жаль только, что редко

БЕЗДЕЛЬЕ – ИГРУШКА ИЛЛЮМИНАТА

Пустота прогрессии была бы не так заметна, если б игра от неё отвлекала. По словам разработчиков, она должна: проект «Наблюдатель» постоянно проводит собственные операции и якобы может делать с вами всё то же, что и вы с ним. Зомбировать пленных, мешать полевым операциям, устраивать облавы на явочные квартиры, но... за *сорок часов* я столкнулся с этим всего пару раз, не считая нескольких заскриптованных моментов. Ни один нанятый рекрут, вопреки моим страхам (и желанию), не оказался засланным казачком.

За всю игру я попал в непростую ситуацию всего единожды, когда сразу три ячейки «Наблюдателя» серьёзно взялись за дело. Они и отрезали мне финансирование, и проводили оперативно-розыскные мероприятия в таких масштабах, что я не мог позволить себе подготовиться – приходилось воевать «вслепую», не раздумывая. Не хватало ни времени, ни денег. Штаб-квартира где-то за час геймплея переехала четыре или пять раз, и это было здорово. Было ощущение гонки. Но слишком быстротечное и мимолётное.

Понимаете, о чём речь? Phantom Doctrine даёт игроку тонну инструментов, но *недостаточно оснований* их использовать. Создаёт тактический простор, но не наводняет его препятствиями. Разработчики продвигали манипуляции с агентами через комплекс MK Ultra как одну из основных фишек игры. Открыв её (спустя часов *десять* после начала сюжета), вы, согласно задумке, расширяете свои тактические возможности. Нужен лишь подопытный и деньги: пленных можно и допрашивать, и зомбировать, и переманивать на свою сторону.

А на самом-то деле фишкой можно не пользоваться вообще, кроме тех случаев, когда Phantom Doctrine упирает руки в боки и говорит: «Нет, ты делаешь всё по-моему!» Да, пленных агентов можно «кодировать», но я ни разу не оказывался в положении, когда внезапное «+1» дало бы мне ощутимое тактическое преимущество. Эта фишка просто... есть, и всё.

Чтобы катком проехаться по глобальному заговору, нужна только предварительная разведка и замаскированный агент на объекте. Его даже вооружать необязательно! С нужным перком его маскарад никто не раскроет: даже оперативники не распознают чужака. Ваш молодец голыми руками порешит всех противников, вынесет всё ценное с локации, и поминай как звали. Целёхонький и никем не замеченный.

Для чего ж тогда большие и проработанные карты рисовали?! Чтобы оставлять их полупустыми, без NPC, нарочно для любителей скрытности?

■■■

Phantom Doctrine сулит огромный потенциал, но реализует лишь малую его часть. Как будто студия CreativeForge Games здорово переоценила свои силы, хоть и исходила из лучших побуждений.

Но я не могу и не хочу называть её разочарованием. Разработчики не сумели создать безупречный симулятор шпионского агентства, о котором грезили многие фанаты тактических стратегий. Зато ухитрились собрать крепкий, на диво изобретательный геймплейный «скелет», полный занятных мелочей, которые я не хочу спойлерить. Через пару-тройку контент-патчей или DLC этот гадкий утёнок и вовсе может превратиться в лебедя.

Но на релизе, увы, Phantom Doctrine оставляет желать лучшего, невзирая на все свои находки. Однако если вы готовы смириться с её промахами, не сомневайтесь: этот проект – показательный пример того, как удивительно инди-разработчики могут вырасти над собой. ■

ПОРАДОВАЛО:
- необычный сплав тактики и стелса;
- поразительный простор для стратегии;
- хорошая работа с эстетикой и сеттингом;
- скромный, но атмосферный саундтрек.

ОГОРЧИЛО:
- непритязательный визуальный дизайн;
- приходится плыть по течению;
- слишком легко быть хорошим шпионом;
- небогатый на события стратегический слой.

ВЕРДИКТ:
Увлекательная, находчивая тактика и огромный шаг вперёд после Hard West. Phantom Doctrine соединяет привычные элементы жанра в нечто свежее и необычное, но уж слишком многого хочет добиться разом. А посему ни одну хорошую задумку так и не доводит до логического завершения.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 22 часа

ЖАНР «Рогалик», метроидвания
РАЗРАБОТЧИК Motion Twin
ИЗДАТЕЛЬ Motion Twin
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Intel Core i5, 2 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

DEAD CELLS

ТЫСЯЧА И ОДИН СПОСОБ ВЫЙТИ ПО УДО

ДАРЬЯ МИНАЕВА

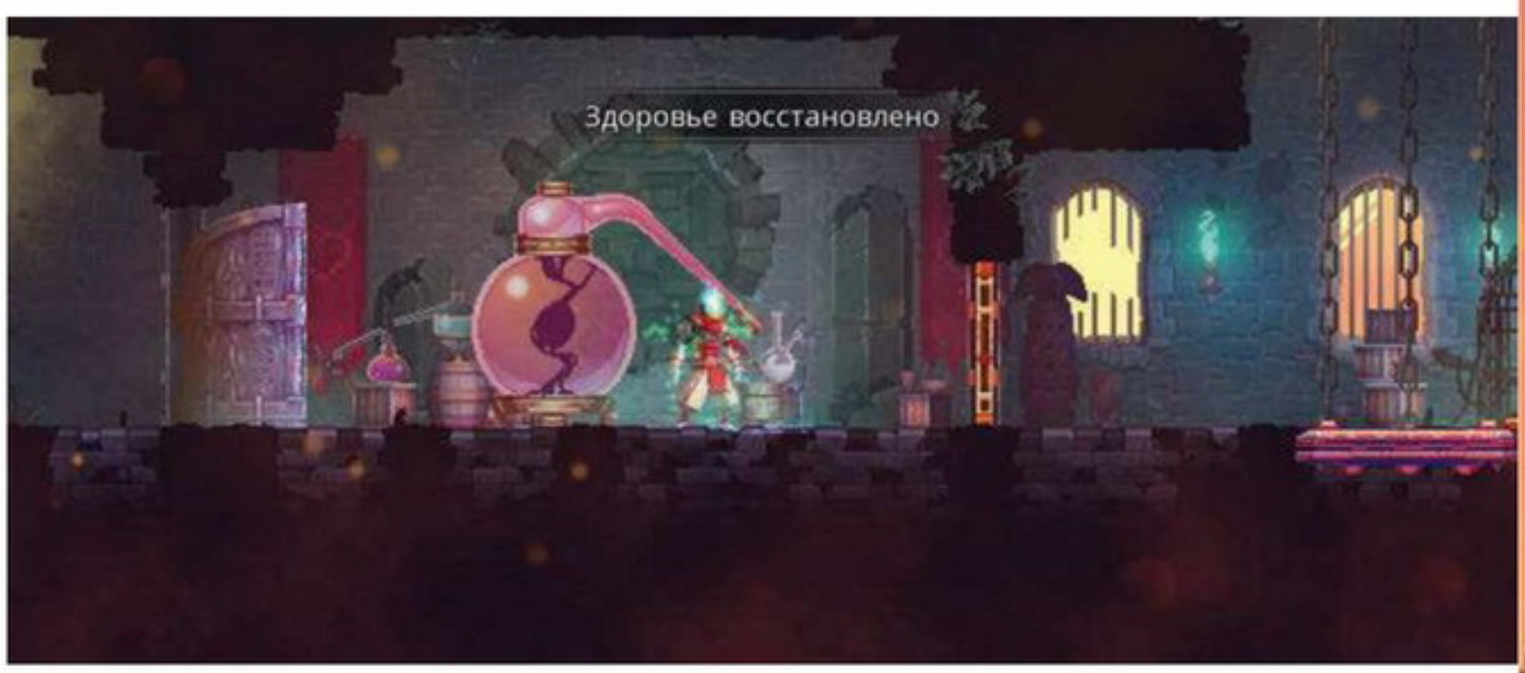
Dead Cells – сочетание rogue-like и метроидвании. За судьбу проекта лично у меня были опасения. Игрой занималась **Motion Twin**, независимая французская студия. До Dead Cells она работала с браузерными и мобильными условно-бесплатными играми, и это может смущать. Однако Motion Twin неплохо выложились в новой для них сфере и сейчас принимают комплименты от аудитории и критиков.

Впрочем, к игре у меня всё-таки есть несколько вопросов.

ПОЖИТЬ, ПОТЕРПЕТЬ, ПОВТОРИТЬ

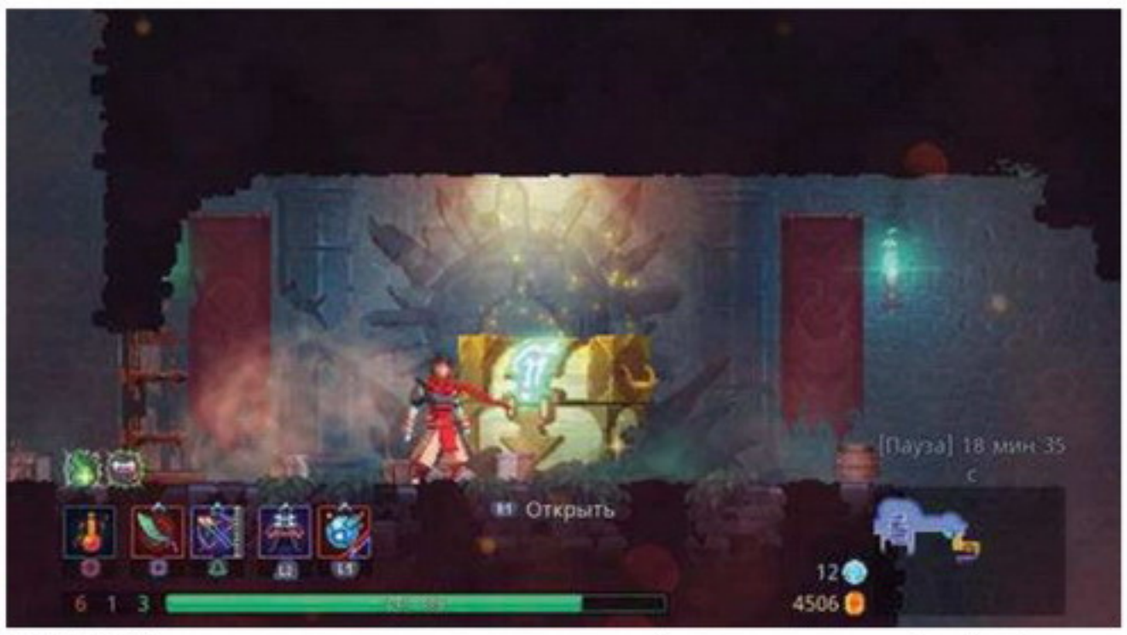
Вы очухиваетесь в типичном фэнтезийном подземелье. Не просто подземелье – месте казни. Прокатываетесь непонятной жижей по полу и вселяетесь в ближайший труп. Вы – паразит, которому лишь бы сбежать из этого места. Дойдя до первой же «передышки» между уровнями, вы увидите целую гору уже использованных вами тел – прошлые неудачные попытки. На этом сюжетная составляющая заканчивается, как и у многих представителей жанра.

Итак, паразит жаждет выбраться из тюрьмы. Для этого он будет убивать, исследовать локации, искать выходы и бесконечно много умирать, чтобы начать всё сначала. Вы не можете просто заучить путь к следующей зоне – процедурная генерация постоянно меняет карты. А их перед встречей с финальным боссом предстоит пройти минимум восемь.



МЕЖДУ ЛОКАЦИЯМИ можно восстановить здоровье и наполнить целебную фляжку. Считай, костёр из Dark Souls!

Подбирать классное оружие, терять его после смерти, разочаровываться в смысле жизни и проходить всё заново. Выбивать руны, чтобы открыть альтернативные пути и получить в новых местах свежую порцию тумаков. Мучиться от душераздирающего выбора между мощным, но неудобным оружием и любимым, но устаревшим. Накладывать на себя проклятие в погоне за отменной наградой и умирать, не рассчитав сил. Наконец, подобрать идеальный билд и рубить боссов в капусту за несколько секунд. Всё это – Dead Cells.



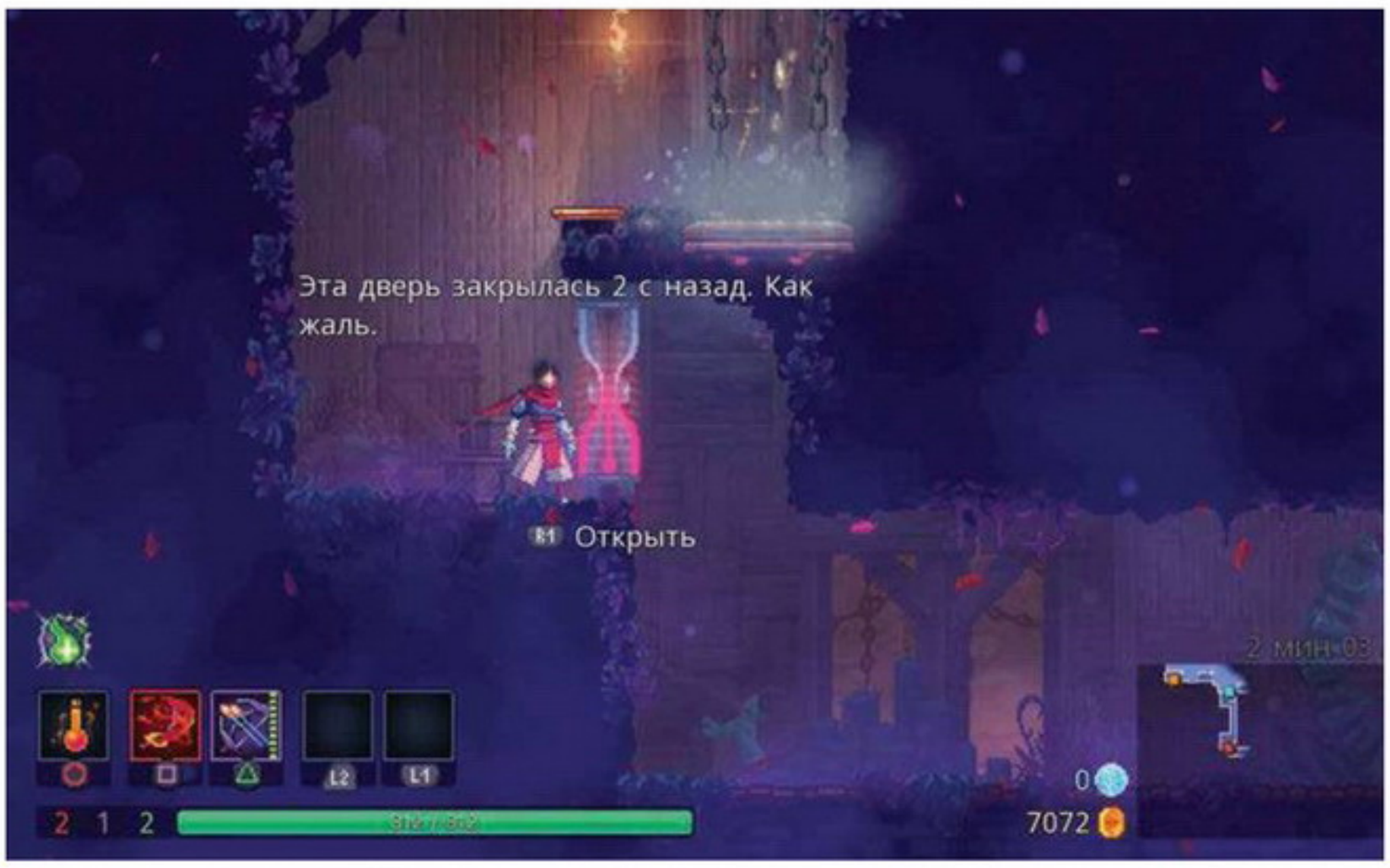
У СУНДУКОВ с сокровищами здесь нрав переменчивый: одни жалуют ценной добычей, другие просят хорошенько отшлёпать, третьи плюются монстрами. Странные...

ПОСЛЕ УБИЙСТВА первого полноценного босса вы сможете улучшать оружие у кузнеца между локациями. Но есть подвох: урон увеличивается, но все эффекты меняются на случайные

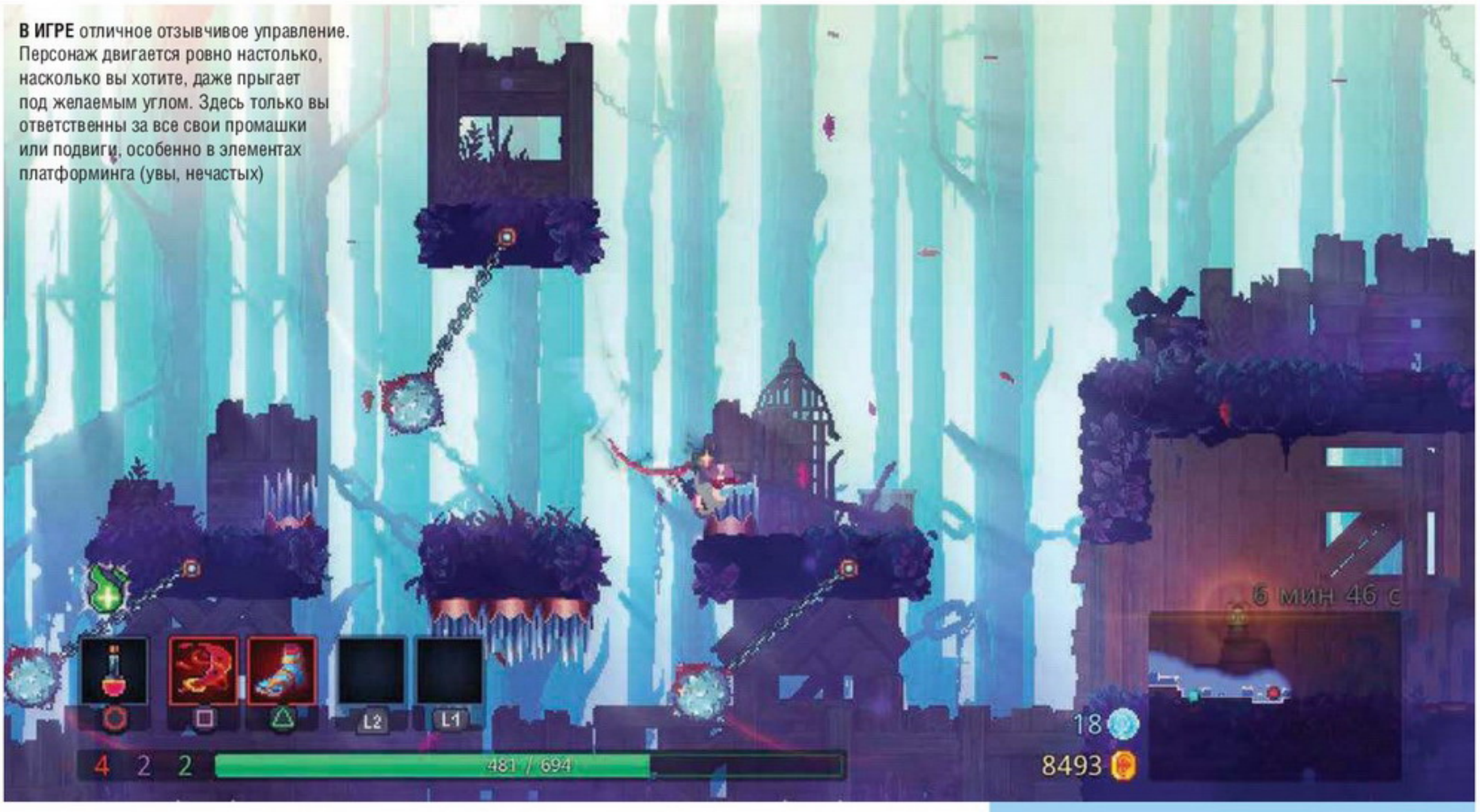
«Я (НЕ) ПОМНЮ ЭТО МЕСТО...»

Здесь много способов убивать. Настолько, что разнообразие в какой-то момент надоедает. Возникает ощущение, что разработчики пытались впихнуть в игру вообще всё, что смогли придумать и вспомнить. Dead Cells достаточно долго была в раннем доступе, и всё это время в неё добавляли прорву контента. Что из этого вышло? Проект, который куда проще пройти с одной гранатой и уворотами, чем с отличным прокачанным мечом.

Пока вы наслаждаетесь новыми видами оружия, медленно, но уверенно пытаетесь выбить новый крутой хлыст и изучаете мутации, забег всё не кончается. Да, длина «рогаликов» может быть разной, объективной причины обвинять игру в затянутости нет. Тем не менее походы на полтора часа здесь скорее минус, чем плюс. При этом играли вы весь год в раннем досту-



ВРЕМЕННЫЕ ДВЕРИ рассчитаны на быстрое прохождение и дают доступ к дополнительным предметам. Кто успел, тот и... получает хоть какую-то компенсацию за поверхностное изучение уровней



В ИГРЕ отличное отзывчивое управление. Персонаж двигается ровно настолько, насколько вы хотите, даже прыгает под желаемым углом. Здесь только вы ответственны за все свои промашки или подвиги, особенно в элементах платформинга (увы, нечастых)

БОЛЬШЕ ОБЩЕНИЯ

Лев Левин, редактор

Незадолго до того, как этот текст попал ко мне на редактуру, я увлёкся ПК-версией Dead Cells. И у неё нашлась ещё одна особенность, которую нельзя не отметить: режим стримера. В русской версии он называется «потоковым», но как раз в ней он пока не работает.

Зато если вы стримите английскую версию, можно связать игру напрямую с вашим аккаунтом Twitch и позволить вашей аудитории присоединиться. В отношении достижений всё останется на своих местах; все ваши чертежи и клетки, потраченные у Коллекционера, никуда не денутся. А вот геймплей меняется значительно.

Ваша аудитория может отчасти влиять на игровой процесс. Один из добровольцев (тех, кто вовремя напишет кодовое слово в чат трансляции) становится вашим помощником до конца текущего уровня. Его аватар в виде призрачной птицы с парящим на ней ником зрителя повсюду следует за вами. Он может указывать на секреты, общаться с вами прямо через экран игры, а главное – именно на него возложено решение, лечиться вам или нет. Вы можете только попросить его о помощи (поправка – на самом деле и это, и все остальные взаимодействия с чатом можно настраивать; хотите – лечитесь сами).

Каждый уровень аудитория голосует: куда вам идти (финальное решение за вами), какую специализацию вы прокачаете с каждым найденным свитком (тут уже вы ни на что не влияете) и каковы будут дополнительные модификаторы на следующем уровне. И тут как повезёт: может, вашему пернатому спутнику позволят атаковать врагов, а может, на уровне станет в четыре раза больше злобных птиц. Или двери будут взрываться. Или вам придётся постоянно убивать врагов, чтобы не падало здоровье. В общем, то, что нужно для повышения активности аудитории.

Меняется и суть сундуков с добычей на каждом уровне. В режиме стримера аудитория пишет в чат кодовые слова, чтобы вскрыть ящик, а вы в этот момент доблестно бьётесь с его охранниками. Разумеется, ники каждого, кто вам помогает, всплывают прямо в игре, над сундуком.

Наконец, после вашей смерти, а также в некоторых других ситуациях зрители могут отправлять сообщения, чтобы поддержать или подначить вас, – те тоже будут появляться прямо на экране.

В общем, если вы любите смотреть стримы или, тем более, сами их проводите, можете смело прибавлять к нашей оценке балл для ПК-версии. Полтора – если это всё заработает на русском языке: пока что локализованная игра вылетает после первого же голосования, а кириллические сообщения от пользователей отображаются бессмысленными квадратиками.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:

В целом, неплохо. Диалогов почти нет. Отсутствие локализации вы бы и не заметили. Исключение – режим стримера на ПК. Там русская версия пока просто не работает.

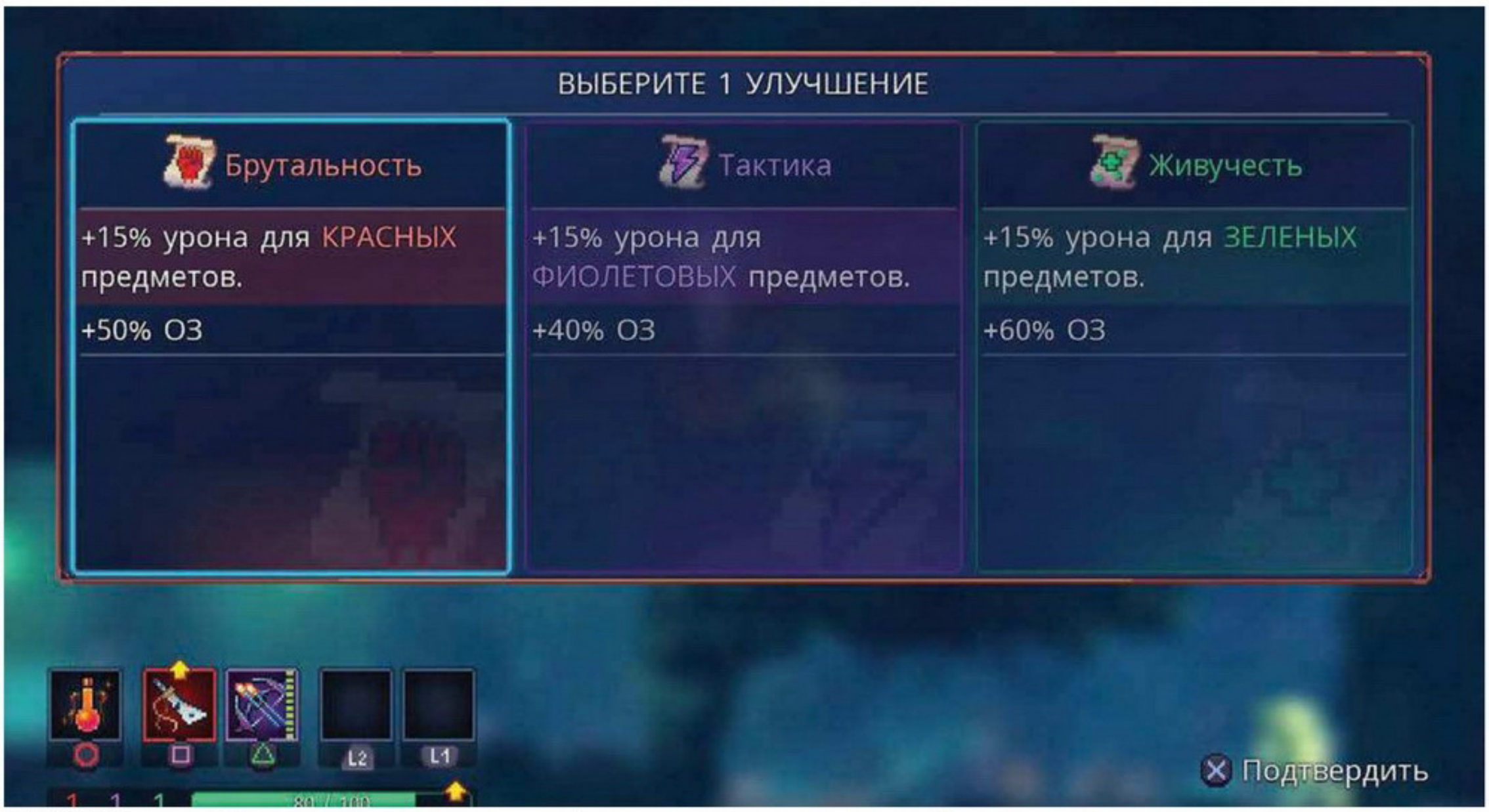
пе или нет, это вряд ли повлияет на время прохождения. Да и хардкорность никуда не денется.

Несмотря на процедурную генерацию, все локации похожи за счёт рисовки и общего художественного стиля. Уровни состоят из больших кусков – эти части меняются местами, но в каждой из них по отдельности ты уже точно много раз был. Никаких неожиданностей и адреналина – враги будут в тех же местах, насколько бы уровень ни перестроился. За два десятка часов, наигранных в Dead Cells, локации сильно приелись, а новых подробностей сюжета так и не подвезли. За новыми эмоциями в игру возвращаться совершенно не хочется.

Однако она покрывает однообразие продуктивностью. Ни одна из попыток не оставляет вас с пустыми руками. Кому не знакома обидная смерть у ног финального босса из-за секундной ошибки? Это слабое утешение, но здесь вы точно знаете, что эта гибель, сколь бы обидной она ни была, что-то вам даст. Новые чертежи, новые способности, сданные клетки – что-то вроде постоянного утешительного приза, как и в любом уважающем себя «рогалике».

ПОБЕГ. ПОПЫТКА №138

Базовых видов оружия здесь немного, но разнообразию наборов снаряжения это не мешает. С каждым новым забегом поле для экспериментов растет, ведь чем дальше



ИГРОК МОЖЕТ носить с собой два оружия и два инструмента, и каждый из предметов снаряжения относится к одной-двум специальностям. Чтобы их улучшать, нужно искать свитки усиления. Приятный бонус – не надо держаться за один и тот же клинок: апгрейды действуют на всю специальность

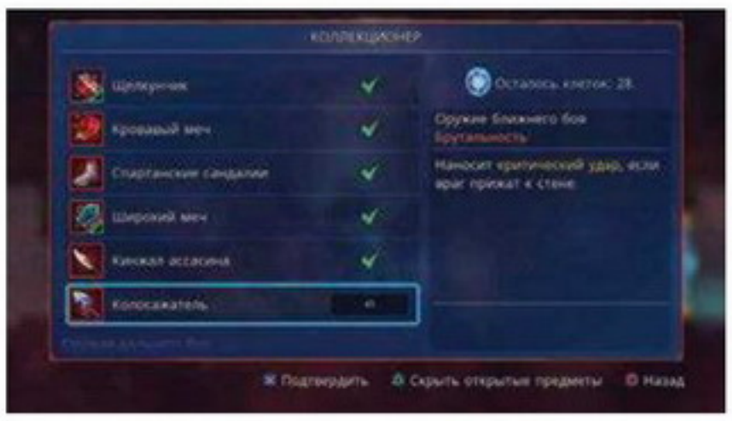
вы заходите, тем больше чертежей открываете. Значит, тем выше вероятность найти что-то стоящее в следующем прохождении.

На расширение инвентаря и ваших возможностей тратятся сразу две валюты: клетки и золото. Клетки выпадают из убитых врагов – правда, далеко не из всех, – и их количество обнуляется после вашей смерти, так что поначалу открытие предметов покажется медленным и рутинным. Чтобы прокачать какую-нибудь фляжку с лечилкой, надо пробежать не один уровень. С золотом – не так долго, но и возможностей потратить его гораздо больше: торговцы оружием на каждом уровне, двери с платой за вход и так далее.

И ещё один фэнтезийный элемент – руны. Здесь это аналог способностей из игр жанра метроидвании. Чтобы их получить, надо победить определенного элитного врага или босса. Это сложно, но и награда неплохая: руны помогают пробраться в недоступные прежде локации. Чем дальше, тем больше альтернативных путей вы находите. Но сбор всех рун – процесс небыстрый. Для этого придётся полюбить игру и провести с ней несколько романтических вечеров.

Помимо постепенно расширяющегося набора способностей и оружейной «карты» с различными мечами, арбалетами и кнутами, у снаряжения есть дополнительные эффекты. Они случайны, в отличие от мутаций, которые вы выбираете между уровнями. Сочетая подходящий инвентарь с хорошими дополнительными эффектами и правильные мутации, временами можно склеивать весьма приятные билды. До того приятные, что двухчасовой забег в Dead Cells можно уложить минут в тридцать. Я не люблю нервничать и предпочитаю спокойные и уверенные прохождения. Поэтому моими любимыми билдами были те, где сочетались обездвиживание противников и критический урон. Быстро, надёжно, симпатично.

Но это далеко не единственный путь к победе. Dead Cells обеспечивает богатый выбор стилей прохождения. Новый забег – новая жизнь. И только вам (и, справедливости ради, игре) решать, какой она будет. В одном забеге вы адски быстрый блендер, который накладывает кровотечение на всех противников в комнате и дожидается их смерти где-нибудь в уголке. В другом вы хозяин орды кусачих, но безбожно милых тварей, которые наносят урон за вас. В следующем – ловко переключаетесь между ядовитыми и ледяными стрелами. В сто тридцать



СОРОК ПЯТЬ клеток для разблокировки чего-то нового – ещё божеская цена. На поздних стадиях игры Коллекционер требует за предметы поистине гигантские суммы

восьмом вы мастер капканов и стационарных турелей.

Даже о тех, кто любит пробегать игры быстро, разработчики подумали. Для спидраннеров почти на каждом уровне есть отдельная сокровищница, куда простые смертные не успеют.

■■■

Dead Cells аддиктивна, как почти любой рогалик, но насколько этой аддиктивности хватит – вопрос индивидуальный. Она неоднозначна, и в какой-то момент её сложность и рутинность могут вас оттолкнуть. Или привлечь ещё больше. А может, сочетание ретростилистики и современной анимации сумеет вас удержать. Попробуйте. И не бойтесь умирать – здесь все так делают. ■

ПОРАДОВАЛО:
– вариативность оружия;
– очень отзывчивое управление;
– отсутствие багов уже на старте (за исключением потокового режима в русской ПК-версии).

ОГОРЧИЛО:
– однообразная генерация локаций;
– нет хоть сколько-нибудь развитого сюжета.

ВЕРДИКТ:
Достойный результат упорной работы. Он вам точно понравится, если вы любите фэнтези, хардкор и умирать. Или открывать что-то только для того, чтобы начать всё с нуля. И опять. И снова. Если же рутина, которая через пару промахов заканчивается смертью, вас не устраивает... Будьте готовы.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЖАНР Космический симулятор
РАЗРАБОТЧИК Hello Games
ИЗДАТЕЛЬ Hello Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3, 8 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

NO MAN'S SKY NEXT

ИЗ РАЗОЧАРОВАНИЯ ГОДА В ЛУЧШИЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ ЖАНРА

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Считайте меня рьяным нонконформистом, но мне всегда нравилась **No Man's Sky**. Да, как игра проект был далёк от совершенства – собственно, я сам когда-то писал в превью, что не понимаю, как в это дело играть. Но вот как культурное явление...

Да просто вдумайтесь!

Целый мир, что хранится на обыкновенных винчестерах. По ту сторону экрана – самая настоящая галактика на 18,6 квинтиллиона звёзд. Осталось только запустить туда искусственный интеллект с самообучением. Так и до зарождения виртуальной жизни недалеко!

А что, если мы сами живём в таком вот мире, процедурно генерируемом на компьютерах иных существ, для которых мы – виртуальные создания? Эта теологическая конспирология покруче любых макаронных монстров будет!

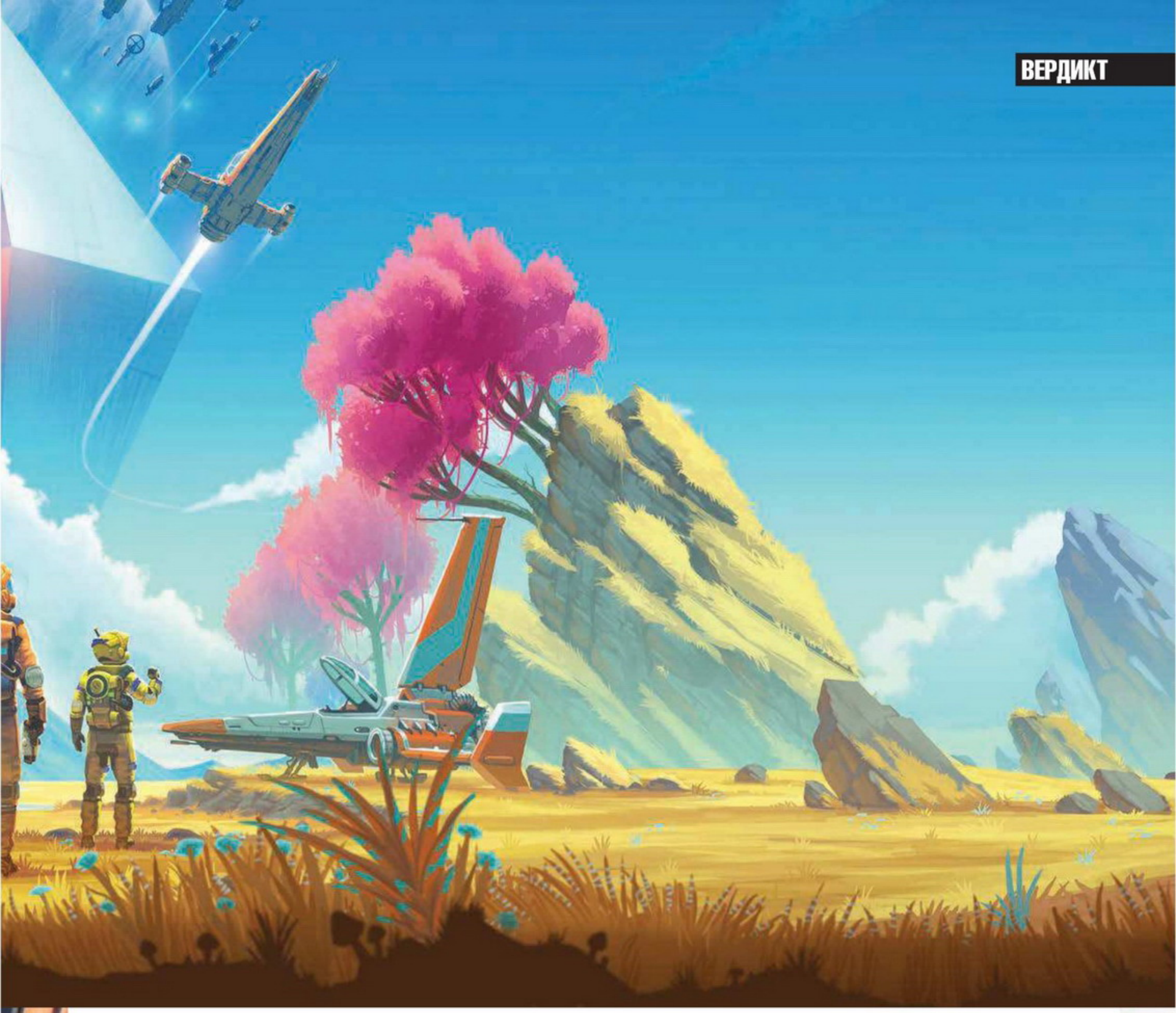
Словом, я всегда воспринимал No Man's Sky не столько как игру, сколько как веху в развитии технологий. Ну да, первый блин комом, дело житейское. Зато вот, например, идею процедурно генерируемой галактики уже взяли на вооружение во втором **Beyond Good and Evil**, так что свой след в игростроении проект оставил. И, скорее всего, ещё не раз аукнется в будущем, так что играбелен он или нет, не так уж важно.

Но разработчики посчитали иначе. Через два года после релиза, скандалов и дружного оплёвывания всем интернетом они выкатили версию 1.5 (или же просто **Next**), в которой сильно изменили игровой баланс и всё-таки превратили No Man's Sky в увлекательный «выживастик». И если вы не стали возвращать деньги в Steam после покупки, можете просто считать, что до этого момента игра находилась в очень сыром early access, а сейчас наконец вышла в релиз.

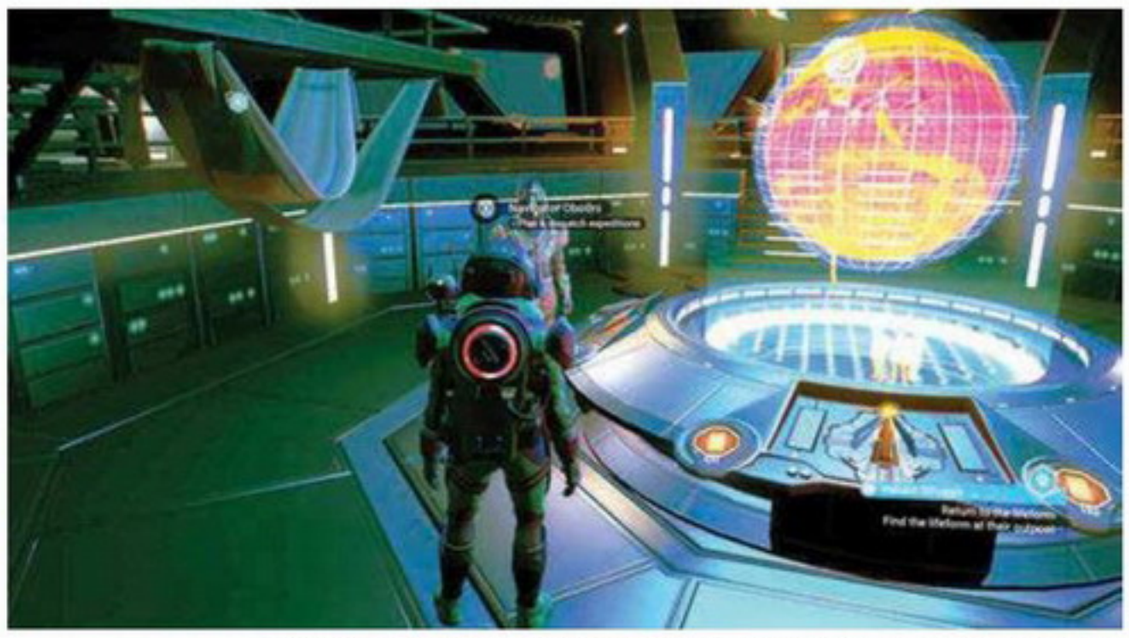
КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 22 часа

ВИЖУ ЦЕЛЬ, НЕ ВИЖУ ПРЕПЯТСТВИЙ

Главное, что изменилось: появилась осмысленность действий. Раньше нас просто



НУ И ЧТО, что домик маленький? Зато свой! Собственноручно построенный! Так, кстати, тут выглядит фоторежим, позволяющий снимать очень красивые кадры



В РУБКЕ материнского корабля всё выглядит почти как на «Нормандии». Отсюда мы управляем экспедиционными флотами

вбрасывали в виртуальный космос, а на вопрос «что делать?» отвечали «Да что хочешь!» И ведь вроде бы правильный принцип. Не мы ли всегда требуем от игр свободы и ругаемся, когда нас ведут за ручку? Ну вот, оказывается, что без этого тоже плохо, особенно в нашу скоростную эпоху, когда позволить себе досконально разобраться в незнакомых правилах может далеко не каждый.

Теперь No Man's Sky постоянно ставит перед игроком задачи. Начинается всё с базового: мы оказываемся на чужой планете фактически без ничего, умеем только бегать-прыгать и добывать ресурсы. Игра подсказывает, что для начала стоит починить сканер, – и вот мы уже видим, что полезного есть в небольшом радиусе. Потом у нас появляется визор, дающий подробную информацию о каждом встречном объекте и позволяющий смотреть вдаль.

Потом нас плавно подводят к космическому кораблю и разрешают полетать. Затем – построить базу. А после этого – прыгнуть на космическую станцию и заняться торговлей, перелететь на соседнюю планету и построить базу там, собрать варп-движок и переместиться к другой звезде. А там будут и косми-

ЗА ГЕРОЕМ постоянно следит местный «гринпис», который агрессивничает, если добывать ресурсы на глазах у патрулирующих стражей. Обмануть их легко, сбежать тоже, да и в принципе они скорее раздражают, чем разнообразят геймплей

ческие сражения, и управление торговым флотом, и квесты-заказы от разумных форм жизни, и много чего ещё.

Кривая вхождения в No Man's Sky ныне выверена очень тщательно. Уже не растеряешься, разве что нахватав слишком много побочных заданий и не зная, за какое браться первым. Если двигаться «по сюжету», проседаний в игровом процессе почти нет: вы всё время осваиваете что-то новое и совершенствуете старое. Геймплей меняется и дополняется, вы чувствуете прогресс – а это крайне важно для игр вообще.

ХОЧЕШЬ ЖИТЬ – УМЕЙ СЕБЯ ОБЕСПЕЧИТЬ

При этом в игре действуют типичные для жанра survival правила. В дикой природе персонаж постоянно в опасности. Если на планете жарко, нужно регулярно подсыпать ресурсы в систему охлаждения, если холодно – то в обогрев. На все активные действия тратится «жизнеобеспечение», которое здесь заменяет голод и жажду, и его восстановление тоже требует ресурсов. Иногда случаются катаклизмы типа огненных бурь или кислотных дождей – их имеет смысл переждать в помещении, а то показатели будут снижаться слишком быстро.

КАК И ПРЕЖДЕ, всё, что вы видите, стоит сканировать. Узнаете много полезного

Убежище можно и найти, и выкопать, и построить. Это небо не такое уж и «ничейное»: на каждой планете сыщутся как обитаемые, так и заброшенные постройки, сброшенные контейнеры гуманитарной помощи, обломки техники, древние артефакты, капсулы с технологиями и ещё много чего явно искусственного происхождения.

Всё это соседствует с густыми зарослями, стайками животных, залежами ископаемых. С помощью имеющихся инструментов их можно перерабатывать в ресурсы (многим тут вспомнится последняя **Prey**) через специальный перегонный аппарат – превращать одни химические соединения в другие, а потом из всего этого создавать нужное: запчасти, апгрейды, стройматериалы. А устройство терраморфирования позволяет копать пещеры или, наоборот, наращивать грунт, придавая планетам облик по своему вкусу. Потом мы сможем соорудить дом и обставить его мебелью и полезными агрегатами – полная свобода самовыражения.

Ещё в No Man's Sky Next появился полноценный мультиплеер, так что и миры можно исследовать компанией, и гостей на фазенду приводить – похвастаться! Добавился вид от третьего лица и возможность настраивать внешность героя – его

КАСТОМИЗАЦИЯ персонажа позволяет баловаться не только с цветовой гаммой и дизайном скафандра, но даже с выбором расы

можно даже превратить в представителя иной расы. Хотя он и так не факт, что человек, – все зовут его «Аномалией» и постоянно побуждают разузнать, кто он такой и что вокруг происходит. И собирать информацию о мире и роли в нём игрока теперь гораздо увлекательнее – если вы, конечно, не успели себе всё заспойлерить.

НЕИДЕАЛЬНЫЙ КОСМОС

При этом до идеала No Man's Sky по-прежнему далеко. Та же survival-механика требует постоянного гринда ресурсов: для беготни по планетам нужны защита и жизнеобеспечение, для полётов на корабле – топливо, для добывающего лазера – заряды. Массу времени вы проведёте, просто копая и перерабатывая минералы. По этой причине, кстати, я бы не советовал высокие уровни сложности: они обрекают на дополнительный постоянный гринд. Впрочем, если вы любите трудности...

Раздражают и всякие мелочи вроде ограниченного спринта и постоянного перегрева «добывалки». Ну в самом деле, копать и бегать приходится постоянно, зачем накладывать на это искусственные рамки? Процедурность обсчёта планет тоже оставляет отпечаток: если вы пролетаете над поверхностью на корабле, объекты под вами не всегда успевают прорисоваться, и вы далеко не всё сможете увидеть. Если не хотите ничего пропустить, ходите пешком или катайтесь на луноходах (правда, это медленно). Или приземляйтесь, осматривайтесь через визор, ставьте маркер, залезайте обратно и летите куда надо – только учтите, что маркер может внезапно пропасть. То ли баг, то ли фича, побуждающая запоминать ландшафтные ориентиры.

Плохо обстоят дела и с попытками плюнуть на сюжетные маркеры и заняться чем-то своим. Да, так сделать можно. Сесть на корабль и полететь куда угодно и заняться там чем угодно. Хоть апгрейдом скафандра или, скажем, накоплением денег на корабль классом повыше. Но это будет монотонный труд по добыче большого количества ресурсов, гринд, возведенный в абсолют (да, примерно как в версии 2016 года). Гораздо проще достичь того же, просто двигаясь по заданиям, – так хотя бы деятельность будет разнообразной.

ЕСТЬ ТУТ и космические бои, динамичные и увлекательные. А если за голову пирата назначена награда, то и прибыльные

■■■

И тем не менее No Man's Sky Next однозначно заслуживает того, чтобы мы подняли оценку со скромной семёрки до добрых восьми с половиной баллов. Да, это не «десять из десяти, господи!», но уже отменная игра в жанре survival, которая к тому же может похвастаться колоссального размера миром, обсчитывающимся прямо на лету. С визуальной частью тоже стало получше: разработчики пошаманили с алгоритмами, и игра почти перестала выдавать вырвиглазные сочетания цветов, да и в целом всё выглядит аккуратнее и реалистичнее.

А ещё я безумно рад, что разработчики не сдались под натиском общественного мнения и не забросили игру. Да, с первой попытки не получилось, и романтичное поначалу определение «мечтатели» превратилось в саркастическое клеймо. Но два года доработки напильником дали результат: игроки заново открывают для себя No Man's Sky и постепенно возвращаются. Не такими темпами, чтобы им вдруг стало тесно на 18,6 квинтиллиона звёзд, но всё же мёртвой игру уже не назвать.

Ну а Hello Games из «паровозика, который не смог» превратились в «ребят, всё же доделавших игру своей мечты». И это тоже очень важное культурное явление, которое мотивирует тех, кто уже почти опустил руки. Теперь у них есть прекрасный пример того, как важно не сдаваться, не слушать злопыхателей и идти к своей цели. Возможно, получится не с первого раза. И даже не со второго. Но когда-нибудь – обязательно! ■

ПОРАДОВАЛО:
– в игре наконец-то появился смысл;
– в глазах больше не рябит от буйства красок;
– мультиплеер, которого так не хватало.

ОГОРЧИЛО:
– гринда всё ещё слишком много.

ВЕРДИКТ:
Два года доработки напильником, и честолюбивая технодемка все-таки превратилась в игру. Лучше б, конечно, сразу, но тогда и ждать пришлось бы дольше, и не было бы всей этой истории про «никогда не сдавайся на пути к мечте».

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отменно»

ЖАНР Экшен, приключения
РАЗРАБОТЧИК Sega CS1
ИЗДАТЕЛЬ Sega
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4

YAKUZA KIWAMI 2

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЛАМПОВЫЕ НУЛЕВЫЕ

ИГОРЬ СТЕБЛИНОВ

Серия **Yakuza** долгое время оставалась неизвестной российскому геймеру. Японский шедевр с самого появления в 2005 году завоевал место в сердцах фанатов, но каждая часть издавалась на Западе с приличной задержкой, а потому игра попросту прошла мимо многих. Это очень печально, ведь Yakuza в своём роде уникальна.

Об аутентичности игры писали даже непрофильные издания. Несколько лет назад журналисты узнали от настоящего якудзы, насколько она правдоподобна. Оказалось, что культура японских мафиози, их традиции, устройство организаций и даже типажи предельно реалистичны. В общем, SEGA не просто так гордится этой франшизой.

Два года назад на прилавках магазинов появилось переиздание первой части Yakuza. Оно стало отличным поводом для знакомства молодых игроков с миром геймдизайнера Тосихиро Нагоси. **Yakuza Kiwami 2** – это, как вы уже догадались, полноценный HD-ремейк второй части серии, вышедшей в 2006 году на PlayStation 2. Удалось ли разработчикам передать дух классики? Однозначно да!

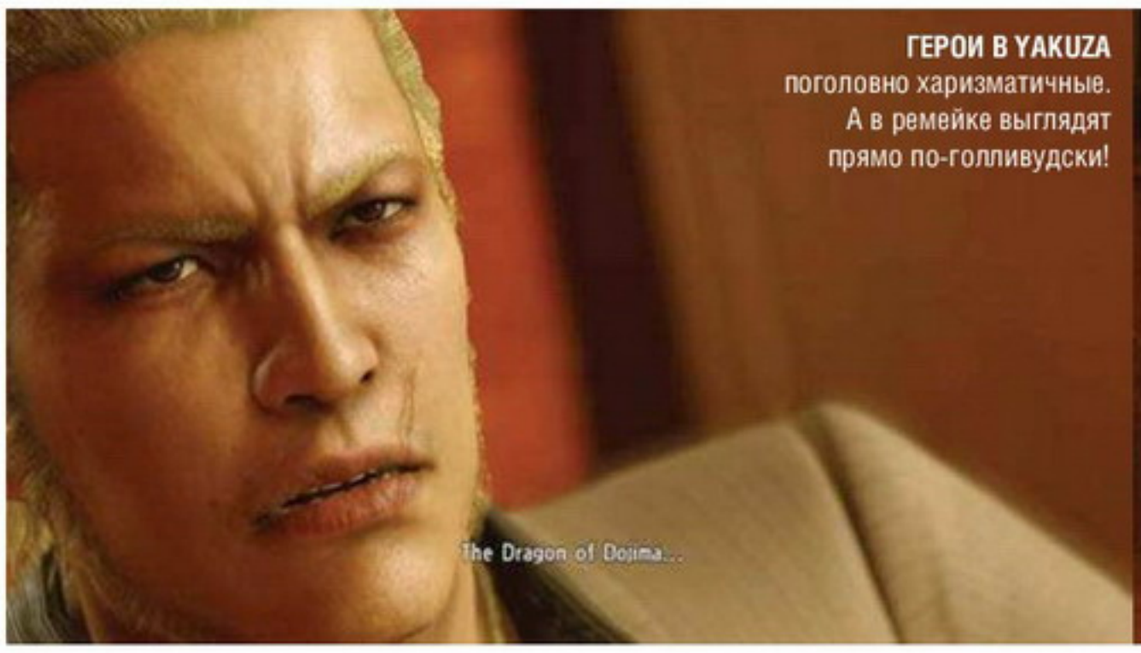
Но здесь кроются и основные проблемы игры.

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 15 часов

ВЫХОД ДРАКОНА

Главное достоинство Yakuza – её мир и разворачивающийся в нём сюжет. Правильнее всего сравнить его с историей **Mafia: The City of Lost Heaven**. Сценарий всего цикла, особенно второй его части, можно легко превратить в высокобюджетный сериал **HBO**. Он серьезный, драматичный и невероятно напряженный. Накал страстей в игре спадает лишь когда вы отвлекаетесь на мини-игры и дополнительные задания.

История происходит спустя год после событий Yakuza Kiwami. Главный герой, якудза в отставке Кадзума Кирю, вос-



ГЕРОИ В YAKUZA поголовно харизматичные. А в ремейке выглядят прямо по-голливудски!

ОТ КАЖДОГО КАДРА вступления веет атмосферой настоящего криминального триллера. Режиссура в игре на высоте!

ЧИТАТЬ вам придётся и впрямь много

ВАЖНЕЙШИЙ элемент всех игр франшизы – мини-игры. Здесь их несчетное количество!

ГОРОДА В РЕМЕЙКЕ прорисованы отменно. Таким вниманием к деталям прославилась Rockstar Games

питывает названную дочь Харуку вдалеке от криминальных распрей. Но прошлое его не отпускает. В один не очень прекрасный день к нему наведывается старый знакомый Юкио Тэрада и прямо на глазах у Кирю гибнет от рук киллеров. Отныне Кадзума втянут в противостояние двух преступных кланов, войну которых ему предстоит предотвратить. Попутно он узнает тайны прошлого и раскроет несколько заговоров.

Yakuza Kiwami 2 – очень умная, многослойная и запутанная история. Кому-то она напомнит фильмы мэтра японского кино Такэси Китано **«Брат якудзы»**, **«Беспредел»** или **«Санатино»**, а кому-то – **«Игру престолов»** с ее заговорами и интригами. К слову, сценарий слегка расширили. Новыми красками заиграла история отношений Кадзумы и женщины-детектива Каоры Саяма: сюжетную ветку углубили и развили за счет новых сцен. Кроме того, добавили целую кампанию, посвященную безумному Горо Мадзиме.

СТАРЫЙ НОВЫЙ ЯКУДЗА

Катсцены, которыми встречает нас ремейк, создатели бережно перенесли из оригинала на движок шестой части. Yakuza Kiwami 2 сразу же создает впечатление игры текущего поколения, но не спешите радоваться – избежать технических огрехов разработчикам не удалось.

В первую очередь в глаза бросается лицевая анимация. Ей далеко до современной (сравните с анимацией в **Mafia III**). Но прогресс со времён предыдущей Yakuza Kiwami заметен. Конечно, это не высокобюджетная шестая часть, где мимика героев подчёркивала игровую режиссуру, но и здесь у большинства видны оттенки разных эмоций. А поставлена игра так искусно, что во время сцен вы забудете обо всех недостатках!

Это и неудивительно. Всё-таки технической базой первого HD-ремейка был приквел **Yakuza: Zero**, выпущенный в марте 2015 года, а за основу Kiwami 2 взяли последнюю часть серии – **Yakuza 6: The Song of Life**. Так что в большинстве случаев без микроскопа к ней не придерёшься.

Но есть ещё одна проблема: диалоги вне катсцен. Очень уж они старомодны, в духе эпохи ранней PlayStation 3, а то и PS2. Персонажи стоят на месте, шевелят губами и размахивают руками. И, что самое обидное, статичных диалогов немногим меньше, чем срежиссированных сцен. Да и озвучены они лишь частично...

Но это не так важно, ведь локализация все равно ограничивается субтитрами. Английской речи вы в игре не услышите, персонажи говорят исключительно на японском (и немного на корейском).

В целом, недостатки касаются лишь технической стороны: местами слабой анимации, кривизны некоторых моделей и озвучки. В остальном игра хороша... почти. Дело в том, что, по сути, это всё тот же битэмап, что и тринадцать лет назад. Большая часть времени посвящена рукопашным схваткам со всеми, кого вы встретите на своем пути. Нарваться на случайных бандитов можно

БИТЬ вражеских бойцов можно не только руками и ногами, но и всем, что к полу не прикручено

даже просто гуляя по недурно отрисованным городам. Прямо как в 2006-м. Только здесь переход от изучения локации к бою происходит плавно, без загрузок.

И, собственно, всё. Походил по карте – посмотрел катсцену – подрался. Да, поединки увлекательны, но отсутствие геймплейного разнообразия порой удручает. К тому же мы видели это уже раз эдак семь. Если покопаться во франшизе, станет ясно, что и последняя номерная Yakuza недалеко ушла от первой игры.

Причина кроется в японских геймерах, которые не требуют от каждой новой части франшизы революции в жанре. Напротив, кардинальные изменения они с большой долей вероятности примут в штыки. Поэтому концепция со времен Yakuza 2 почти не изменилась. И для кого-то это может стать проблемой.

ДРАКИ, ДЕВУШКИ И АРКАДНЫЕ АВТОМАТЫ

За каждую победу, да и вообще за каждое действие в игре вы получаете очки, которые тратятся на развитие. По сути, больше о системе прокачки сказать и нечего – она идентична представленной в Yakuza 6. Вы можете улучшить силу, здоровье и выносливость, а также купить пару новых приёмов. На этом, пожалуй, всё. Крутость персонажа больше зависит от вашего умения жать на клавиши и попадать в тайминг.

Но опыт и деньги все-таки пригодятся. Ведь прокачать персонажу здоровье просто необходимо, как и запастись в аптеке целебным «эликсиром». К концу игры на вас будут выходить целые орды дуболомов, и, если герой будет хиленьким, легко огрести на орехи.

Самый верный способ окрепнуть – побродить по открытому миру и поискать местных бандитов, за расправу над которыми вы получите немного денег и опыта. В этот раз в нашем распоряжении не только городок Камуротё, но и вымышленный район Осаки – Сотэнбори. Выглядят они на новом движке просто восхитительно.

И заняться в них есть чем. В Yakuza Kiwami 2 полным-полно разнообразных мини-игр, их можно опробовать в промежутке между сюжетными миссиями. Тут вам и гольф, и аркадные автоматы, и азартные игры... Некоторые дополнительные задания и активности перекочевали из последних частей цикла. В частности, вам предложат заняться развитием своего кабаре (прямо как в Yakuza: Zero), а также создать и развить собственный клан.

Наполнение открытого мира Yakuza Kiwami 2 навевает тёплые воспоминания о временах, когда побочные миссии в играх не сводились к захвату пресловутых башенок. На улицах вымышленных городов вы встретите массу необычных персонажей со своими занятными, а временами и нелепыми историями. Проходить эти квесты совсем не обязательно, но, скорее всего, вы это сделаете. А всё потому, что они по-настоящему берут за живое. Кто похитил ребёнка местного игрока? Откуда старушка знает кунгфу? Как помочь уличному музыканту петь лучше? Вот такие будничные вопросы ставит перед вами игра.

Наивная простота и делает эти истории привлекательными. После знакомства с местными чудаками чувствуешь, как на душе теплеет... и вот ты уже считаешь Камуротё своим вторым домом. В этом и заключается магическая притягательность сериала Yakuza.

■■■

У игры есть недостатки, но ни один из них нельзя назвать критичным – даже несколько однообразный геймплей. В какой-то степени это образцовый ремейк игры двенадцатилетней давности. И если времена PS2 для вас золотые, то она несомненно вам понравится. ■

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Без знания английского здесь делать нечего – игра на русский не переведена, а озвучка вообще исключительно японская.

ПОРАДОВАЛО:
– отличный и глубокий сюжет;
– харизматичные герои;
– визуальная составляющая и дизайн;
– мини-игры.

ОГОРЧИЛО:
– лицевая анимация;
– озвучка.

ВЕРДИКТ:
Yakuza Kiwami 2 – во всех смыслах идеальный ремейк игры эпохи PlayStation 2. И то, что разработчики слишком преданно следуют старой концепции, может кому-то показаться проблемой. В остальном же это отличный экшен с потрясающим сюжетом в стиле фильма «Сонатина».

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

ЖАНР Гоночный симулятор
РАЗРАБОТЧИК Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ Codemasters
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3 2130, 8 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

F1 2018

МОНОПОЛИЯ НА СКОРОСТЬ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Так уж сложилось, что «Формула-1» – не совсем спорт. Хотя всё внимание приковано к звёздным пилотам за рулём безумно быстрых машин, эти соревнования – не столько сражение гонщиков, сколько битва инженеров. Исход почти каждого чемпионата решают не манёвры водителей, а своевременные доработки и обновления болидов. И в этом есть своя прелесть.

Игровая индустрия устроена сходным образом. Только вот конкурентов у **Codemasters** нет, а значит, торопиться некуда. Можно в который раз выложить на прилавки почти ту же самую игру, но с небольшими улучшениями.

В ТОТ ЖЕ ПУТЬ...

После запуска **F1 2018** складывается ощущение, что играешь в модификацию для предыдущей части. То же меню с другими задниками, тот же набор дисциплин: карьера, чемпионаты, события, заезды на классических машинах.

После первой гонки чувство дежавю никуда не уходит: комментаторы произносят те же фразы, что и в прошлом году, заставки выхватывают аналогичные ракурсы, а сами заезды проходят по тому же сценарию, что и год назад. В глаза бросаются разве что перемены, коснувшиеся реальной «Формулы». Свежий логотип, защитная конструкция Halo над головой пилота, новые болиды, система ERS – вот, в общем-то, и всё. Механические изменения, конечно же, есть, и отдадим разработчикам должное: почти всё работает так, как и задумывалось.

НАЧИНАТЬ КАРЬЕРУ, наверное, стоит со слабых команд вроде Williams, McLaren или Sauber. Так гораздо лучше чувствуется прогресс, к тому же к концу сезона вы вряд ли останетесь без конкурентов

Главным козырем F1 от Codemasters, как и раньше, остаётся режим карьеры. Он стал ещё лучше. Основной фишкой этого режима по-прежнему служит доводка болида, но её слегка обновили. Да, древо прокачки выглядит почти так же: зарабатываешь очки за прохождение тренировочных программ и успехи в гонках, выбираешь из четырёх направлений, вроде двигателя или аэродинамики, и «заказываешь» новые улучшения. Дожидаешься их и любуешься прибавкой в скорости, сцеплении или надёжности.

Разница лишь в том, что сам процесс теперь глубже. На темпы развития болида и цену апгрейдов влияет множество пара-

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 27 часов

метров: от настроения работников отдела до выполнения целей. Прогресс завязан не только на докучливые тренировки: можно, например, выполнять специфические задачи команды на ближайшие этапы, вроде «занять место на подиуме в следующих гонках», за это игра подарит дополнительные очки развития. Да и за успехи на трассе в этот раз выделяют куда больше баллов, чем прежде. Это, правда, немного «подкашивает» баланс: Codemasters обильно осыпают игрока ресурсами, но команды-конкуренты развиваются столь же неспешно, как и в 2017-м. Это может вылиться в тотальное превосходство вашего коллектива уже к концу первого года.

Впрочем, здесь в дело вступает ещё одна интересная находка – межсезонные изменения в регламенте. Так, в определённый момент команда может сообщить: в следующем году правила изменятся, а значит, все ваши наработки в определённом направлении рискуют «сгореть». Придётся быстренько их оптимизировать, потратив ещё какое-то количество ценных очков.

РАЗРАБОТЧИКИ стали гораздо щедрее на очки ресурсов

ГЛАМУРНАЯ ЖИЗНЬ

На процесс доводки напрямую влияют и две относительно новые для серии системы: переговоры по контракту и интервью с журналистами.

Переговоры с командами теперь мало того, что придают режиму карьеры гибкости (вы вольны почти в любой момент сменить коллектив, если поторгуетесь и выставите приемлемые условия), так ещё и сказываются на развитии болида. Скажем, при заключении нового контракта можно потребовать от команды давать на 75% больше ресурсов за гонку или сократить время изготовления новых деталей. Если ваша репутация достаточно высока, команда согласится на условия, а развивать болид станет значительно легче и быстрее.

Интервью, вернувшиеся в серию впервые с 2011 года, тоже влияют на развитие. Игрок волен похвалить какой-то отдел команды, усилив им мотивацию. Это приятно скажется и на темпах разработки, и на цене новых деталей. Другое дело, что сами интервью реализованы не сильно лучше, чем в 2010-м: как в средненькой ролевой игре, без полноценной возможности отыгрывать роль. Местами они откровенно притянуты за уши: ты выиграл гонку с отрывом в двадцать секунд, а журналистка кричит про борьбу с Льюисом и про то, каким напряжённым был заезд.

Когда вопросы привязаны к контексту, становится интереснее: вас спрашивают, почему вы решили пропустить тренировку, коснулись бортика в квалификации или столкнулись с напарником. Только зачастую по-настоящему занимательных ответов разработчики всё равно не предлагают, а со временем разговоры с журналистами начинают повторяться. И это особенно неприятно, потому что «допрашивать» игрока будут после каждой квалификации и гонки.

Собственно, постоянные повторения и портят всю «Карьеру» – постепенно она превращается в рутину. От начала и до конца от вас требуют выполнять одни и те же действия: потренируйся, ответь на опостылевшие вопросы, перезаключи контракт, посмотри десяток однотипных роликов с повторяющимися комментариями. Трени-

ВЕРДИКТ

ГОНЯТЬСЯ НА «КЛАССИКЕ» с видом от первого лица – отдельное удовольствие. Когда десяток ревущих монстров с гигантскими задними колёсами проносится где-то в тени деревьев Монцы, впечатления остаются уникальные. Да и разглядывать кокпит каждого болида интересно

ЦЕРЕМОНИИ награждения и заставки – ещё одна деталь, которой отчаянно не хватает хоть какого-то разнообразия

С ПОЯВЛЕНИЕМ болидов 1970-х классический режим стал только ценнее

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:

Как и в случае с F1 2017, игру перевели лишь частично, ограничившись меню и особо важными текстами, вроде реплик журналистов. Что помешало локализовать реплики того же инженера – загадка. Претензии есть и к качеству перевода: например, не очень понятно, зачем менять устоявшийся уже в фанатских кругах термин ERS на непонятное и не шибко благозвучное СРЭ.

ровочные программы хороши в обучении, но надоедают после первых же заездов – ты занимался почти тем же самым в других частях, а тут тебе предлагают пройти через все круги ада заново.

ГОНКИ, И ТОЛЬКО ГОНКИ

К счастью, положение отчасти выправляют исторические заезды, которые по-прежнему проходят в перерывах между основными гонками. Классических болидов стало

С ПОЯВЛЕНИЕМ ЗАЩИТНОЙ конструкции бортовая камера потеряла в эстетичности, но процессу, к счастью, это нисколько не мешает

значительно больше. Да каких! Коллекцию пополнили легенды вроде Ferrari 312 T2 Ники Лауды, белоснежного Brawn GP 2009-го и Lotus 72, на которой геройствовали Эмерсон Фиттипальди и «супершвед» Ронни Петерсон. Борьба с заносами, долгими торможениями и мощью тех лет на той же 312-й – настоящее удовольствие.

Физику совсем чуточку, но подтянули. Машины теперь чуть менее маневренны, зато уровень прижима и вес выросли. Так что пилотировать местами стало комфортнее, поскольку болид ведёт себя более предсказуемо, а порой, напротив, тяжелее: юркости не хватает. Интереснее стало атаковать бордюры – благодаря новой физике подвески почти всем телом чувствуешь, как теряется сцепление. А на низких оборотах в руки буквально передаётся рычание мотора. Хотя всё это, возможно, следствие работы не только с физикой, но и со звуком – греметь болиды стали убедительнее, благодаря чему «тактильность» управления заметно выросла.

Самим гонкам по-прежнему недостаёт событий, зато появилась пара новых переменных. Во-первых, необходимо контролировать работу ERS – системы рекуперации энергии, которая здорово сказывается на темпе и добавляет гонкам стратегический элемент. Во-вторых, ИИ-противники стали агрессивнее и смелее.

Да, борьбы стало больше, она стала красивее. То и дело приходится сражаться с кем-то колесо в колесо, ИИ порой грамотно перекрещивает траектории, а иногда даже выдавливает с дорожного полотна. Но соперники не всегда корректно позиционируют себя в плотной борьбе и зачастую не оставляют места: то начнут прижимать к стене на огромной скорости, то в зад толкнут, то колесом подцепят. Словно игрок время от времени перестаёт для них существовать. Зато в мультиплеере схватки наверняка станут чище благодаря новой системе суперлицензии, которая будет отсеивать скверных игроков. Учитывая, как часто в прошлом онлайновые заезды превращались в настоящую бойню, решение здравое.

СОПЕРНИКИ временами ведут себя как уличные водилы: улететь после какого-нибудь тычка в бортик здесь обычное дело

Наконец, последнее ощутимое обновление – хорошенько прокачанная картинка. Ей порадуется, наверное, каждый, кому не нравились «пластмассовые» машинки из **F1 2017**. Лучше стало буквально всё: тени прибавили в реализме, у болидов исчез неестественный блеск, они убедительнее ведут себя во время аварии (хотя здесь скорее спасибо физике).

При этом окружение тоже подтянули: на трассах появилась дымка и так называемый «эффект миража», когда по горячему асфальту бегают зеркальные отражения, а воздух над ним словно пульсирует. Да и вообще всяких фишек, связанных с освещением, постэффектами и блюром, стало больше, так что как минимум на консолях игра выглядит куда живее и реалистичнее прошлогодней части.

■■■

F1 2018 – это всё-таки шаг вперед. Замечательная игра и образцовый симулятор «Формулы-1». Другое дело, что развиваются в Codemasters настолько медленно, что их проекты успевают надоесть чуть ли не до релиза. Ну правда, зачем начинать снова почти ту же самую карьеру, если ты уже кучу раз прошёл её в предыдущих частях? Ряд приятных изменений этого не оправдывает. А комплект классических болидов, конечно, интересен, но десятки часов геймплея шесть машин (вообще-то их восемь, но Brawn GP и Williams FW25 доступны лишь покупателям особой версии), увы, не покрывают.

Впрочем, фанаты гонок и Ф1 игру всё равно оценят и полюбят. Просто потому, что настолько проработанных проектов в серии почти не было. Другой возможности сесть за руль прекрасной Ferrari SF71H, сразиться с Кими Райкконеном или прокатиться на легендарной McLaren M23D у них попросту нет. ■

ПОРАДОВАЛО:
– углублённый режим карьеры;
– классические болиды;
– улучшенная физика;
– хорошенько подтянутая картинка.

ОГОРЧИЛО:
– куцее взаимодействие с журналистами;
– временами неадекватный ИИ;
– обилие самоповторов во всём.

ВЕРДИКТ:
F1 2018 – отличная игра, лучшая в серии. Но продержаться в ней долго смогут лишь те, кому не хватило предыдущих частей. Ну или совсем уж безумные фанаты «Формулы-1» – слишком много у Codemasters самоповторов. Если в прошлом году я с чистой совестью поставил бы проекту девятку, то спустя год после F1 2017 такого энтузиазма он уже не вызывает.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Достойно»

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 50 часов

ЖАНР Песочница
РАЗРАБОТЧИК Lazy Bear Games
ИЗДАТЕЛЬ tinyBuild
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i5 1,5 ГГц, 4 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

GRAVEYARD KEEPER

СУИНИ ТОДД ОДОБРЯЕТ!

ДАРЬЯ БУДАНОВА

Едва ли в мире есть профессия более унылая, чем смотритель кладбища. Копание могил, уход за надгробиями и колумбариями – вот и весь досуг, и то если повезёт. К тому же кладбищенскими делами обычно заправляет кто-то вроде завхоза Филча из **«Гарри Поттера»** или Уолдера Фрея из **«Игры престолов»** (или любого другого персонажа Дэвида Брэдли), за которого играть не особо приятно.

Но ребята из **Lazy Bear Games** увидели в этом неблагодарном занятии отличную возможность. Стоит чуть-чуть преступить моральные нормы, и профессия гробовщика становится чуть ли не самым увлекательным и прибыльным делом.

Рассказываю, как я искала своё новое призвание в **Graveyard Keeper**.

ЙОРИК ТУТ тоже есть, правда, совсем в другом качестве

ИСТОРИЯ ОДНОГО СМОТРИТЕЛЯ

Попав в аварию, главный герой просыпается на кладбище. Он не помнит, как здесь очутился, но его новые друзья, черепушка Джерри и говорящий осёл, почему-то уверяют, что он годами ухаживает за захоронениями. Они напоминают ему местные порядки: за каждого погребённого дают сертификат, за который можно выручить горсть монет у местного трактирщика.

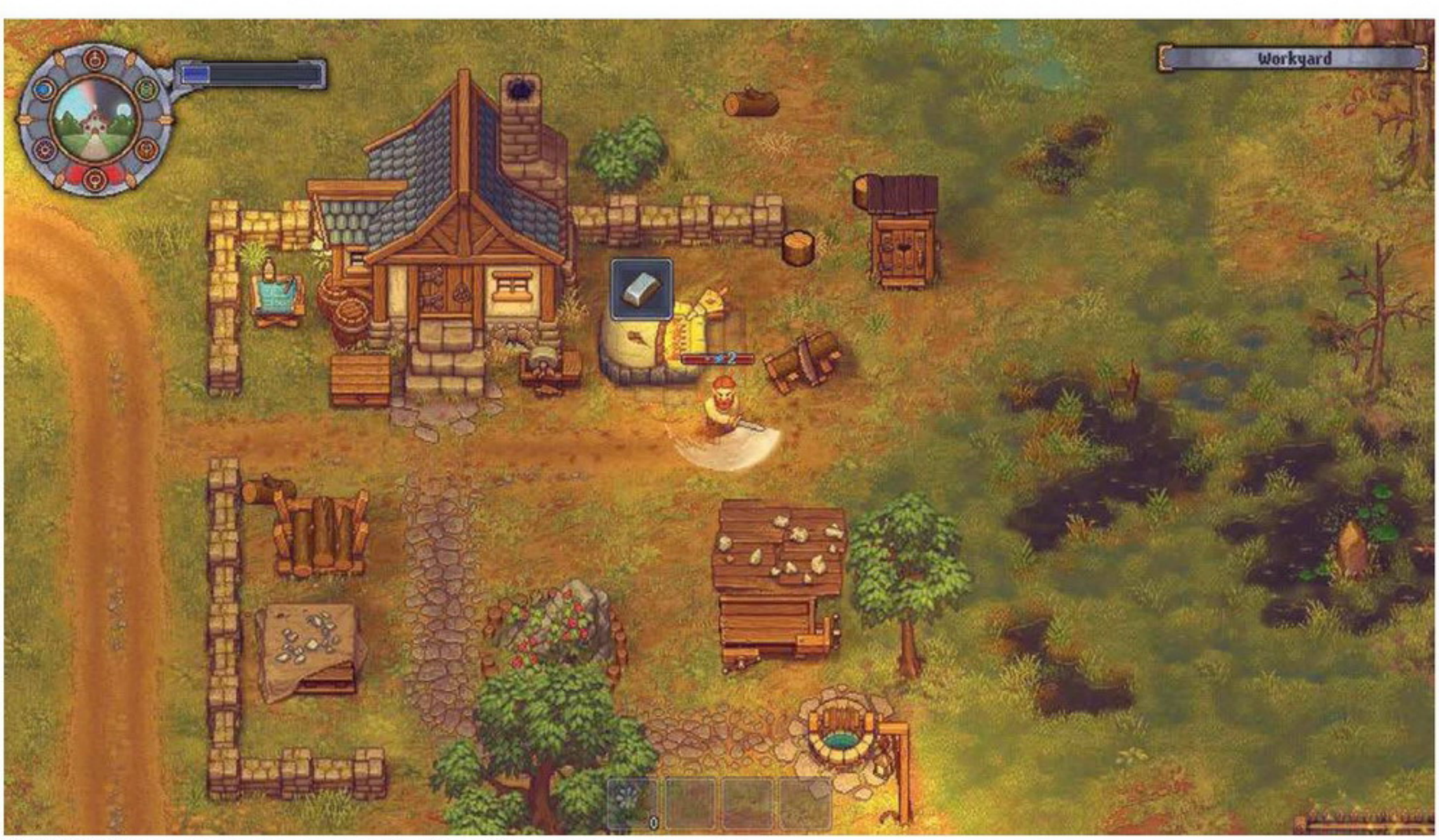
Вот на эти гроши и пришлось бы жить, если б не совет Джерри: разве можно закапывать отличные ингредиенты для сочных бургеров? Тем более когда спрос на них огромный!

Сбыть товар, а заодно подобрать пару дополнительных заданий можно в окрестной деревне. Вот инквизитор просит поймать пару десятков светлячков – они помогут «создать настроение» на вечернем сожжении очередной ведьмы. Священник то и дело жалуется на состояние надгробий, поросших мхом. Некоторые, не придумав ничего лучше, посылают за холодным пивом или вином, а после и за чудо-травой от икоты. Вдобавок герой мечтает найти портал, который вернёт его к любимой в современный мир. Словом, событий хватает.

К счастью, дружба здесь корыстная, и за каждую выполненную просьбу герой получает бонус к отношению. Чем оно лучше,

СВЕЖИХ покойников поставляет говорящий осёл

ЧТОБЫ ВОСПОЛНИТЬ энергию, иногда надо прошагать через всю карту



НЕКОТОРЫХ NPC можно застать только в определённый день. Отслеживается это на мини-карте

ТУТОРИАЛ, увы, не всегда легко найти

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра с русскими субтитрами. В паре мест нет перевода, в остальном – на уровне.

А ВОТ И НОВАЯ МЕХАНИКА! Дрова слишком тяжелые, в инвентарь не добавишь. Так что одно бревно мы понесём в руках, а второе... как-нибудь допинаем до дома

ДЕРЕВЬЯ НАВЫКОВ тут и впрямь длинные и ветвистые

ПРОСТО ПРИГОТОВИТЬ еду не выйдет: сначала нужно собрать хворост и растопить печь

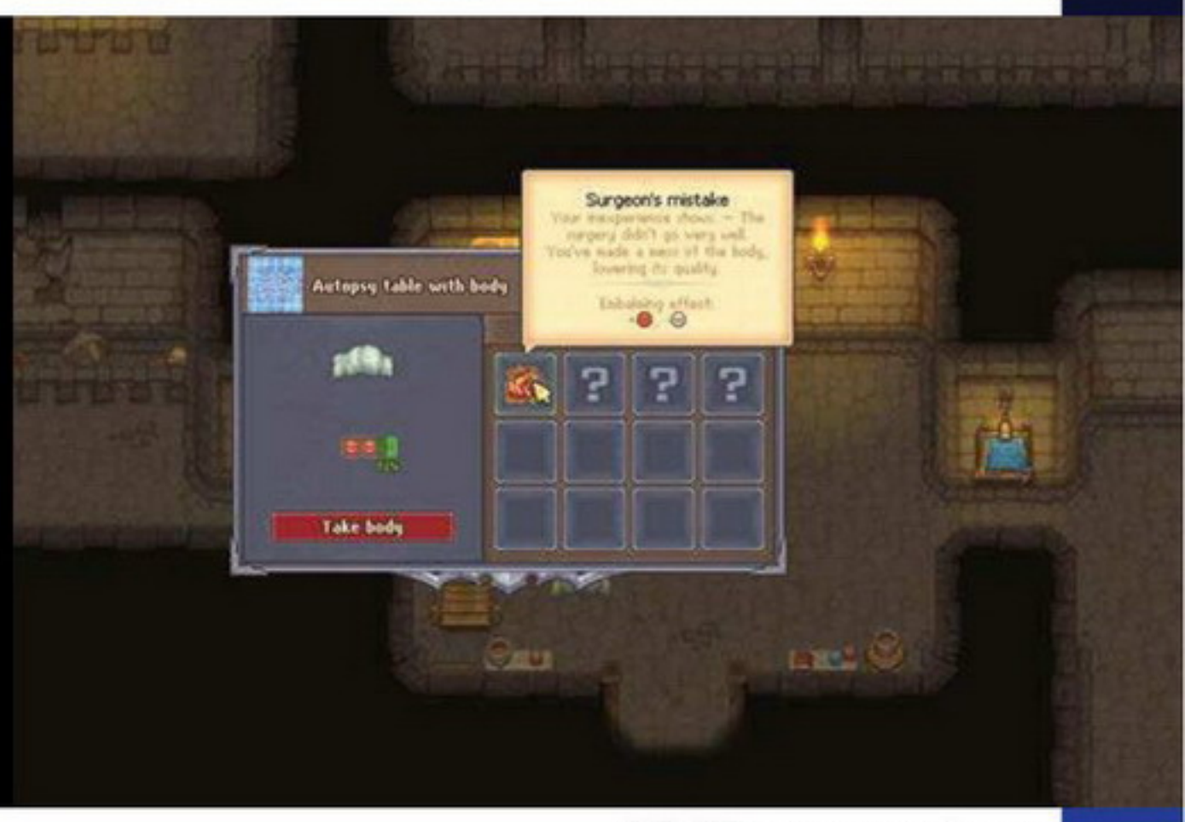
тем на бо**л**ьшую ответную услугу можно рассчитывать. Подаются все эти истории со здоровым юмором, даже в третий раз шутки про коммунистов и бедного Йорика звучат бодро и не утомляют. Да и с персонажами есть что обсудить: кроме обычных вопросов-ответов в диалогах есть выбор, который влияет на исход беседы, хоть и без далекоидущих последствий.

Правда, сами формулировки заданий подаются лишь короткими заметками рядом с информацией о персонажах. А вместе со скоротечностью времени и привычкой некоторых NPC появляться только в определённые дни – ну просто пиши пропало! Выход – читать форумы и «прокручивать» целые недели: в итоге на простенький квест уходит по паре часов. И это ещё если повезёт с запасом ресурсов и очков навыков.

ВЕСЁЛЫЙ МОГИЛЬЩИК

Сперва игра показалась мне скучной: денег ни на что нет, кто что и почём продаёт, неизвестно, а энергия то и дело закан-

ЗА ВСЕМИ ЗАДАНИЯМИ и новыми социальными ролями легко позабыть о главной задаче – вернуться к своей возлюбленной в мир живых



ЕСТЬ ТУТ и элемент случайности: к примеру, не все операции проходят удачно

чивается в самый неподходящий момент – словом, классический «фермер», только пиксельный и мрачный.

Но стоит на минутку остановиться, выдохнуть и ещё разок аккуратно пройтись по квестам, доступным технологиям, рецептам ремесленных станков и конструкций, как становится ясно: по-настоящему важный вопрос – это не «что тут делать», а «куда бежать в первую очередь», благо занятий полно.

Игрок волен выбирать то, что ему интересно, как и в симуляторе уличного бойца **Punch Club**, предыдущем проекте студии. Садоводство, рыбалка, наука, пчеловодство, исследование подземелий, а со временем даже ковка рыцарских доспехов и чтение проповедей (приносит неплохие пожертвования и укрепляет «веру»).

И вдруг оказалось, что работа могильщика – лучшее занятие на свете. Конечно, самые законопослушные будут, как положено, честно хоронить умерших, оформлять могилы и менять цветы. Другие же заметят, что для знатока анатомии тут раздолье: кости, кожа, кишки – всё в хозяйстве пригодится. А приток клиентов можно обеспечить, наладив производство пирогов с ядовитыми грибами или ещё какой лесной отравой. Третьи и вовсе недолго думая обрекут покойников на вечное плавание по реке.

Таких, наверное, будет большинство. Дело в том, что тела – товар «скоропортящийся», и каждому присвоен рейтинг в виде черепушки определённого цвета. «Гнилой» череп блокирует качество всего захоронения, и общий уровень кладбища уже не поднимется выше определённой границы. Вот и приходится осторожничать с анатомическими экспериментами (врачебная ошибка запросто испортит тело), проводить эксгумации или как-то ещё разбираться с «неправильными» трупами: от конкретного способа зависят ресурсы, которые вы получите, избавившись от тела. А вот «правильных», наоборот, лучше хоронить – на них можно набить кладбищу неплохой рейтинг. Словом, делать можно что угодно, лишь бы были свободные очки навыков и запас энергии.

За всеми бесконечными делами и заданиями и правда начинаешь чувствовать себя очень занятым. Вот только свобода выбора обманчива: к примеру, любителю дуэлей придётся освоить азы анатомии, металлообработки и в избытке накрафтить материалы – сделать всё самое-самое сразу точно не выйдет. А учитывая, что доступа к базе рецептов нет, я настоятельно советую играть с карандашом и блокнотом: процесс растянется на несколько игровых недель.

Прокачка навыков устроена по принципу learning-by-doing: мастеришь изделия из дерева и металла – качаешь технический навык, идёшь по ягоды – растёт садоводство. За каждое действие дают синие, зелёные или красные очки, их-то и нужно вкладывать в освоение технологий. Каждая такая «инвестиция» открывает новую способность, здание или рецепт. Навыки в каждой из веток видны сразу, можете составить собственный план развития.

Здесь чувствуется приличный дисбаланс: если красные и зелёные очки набить легко, то с синими, «интеллектуальными», сложнее. И всё бы ничего, только с определённого уровня эти очки уже требуются для каждого нового навыка. Вместе всё это изрядно тормозит продвижение по истории.

Но, что самое удивительное, игра затягивает и совсем не раздражает. Оттого и обидно, что небольшие шероховатости портят впечатление.

ПИКСЕЛЬНЫЙ РАЙ

Мир здесь пиксельный, но уютный. День сменяет ночь, погода переменчива: льют дожди, дуют ветра и стоят туманы. Добираться до дома в непогоду придётся на ощупь – квестовых указателей нет, дорогу нужно запоминать. Идти от болота до маяка тоже сперва непросто. Со временем подземные ходы и камень телепортации сократят путь.

Телепорт, кстати, добавили через пару дней после релиза, по просьбе игроков. Приятно, что разработчики прислушиваются к аудитории и потихоньку исправляют ошибки. Что касается анимации, то она тут минимальная, а персонажи не проходят друг сквозь друга, и на том спасибо.

А вот слушать их не очень приятно, к тому же многие звуки зациклены, отчего кое-кого из героев так и хочется упокоить на месте. Спасает отличное музыкальное сопровождение: видно, что разработчики поработали над ошибками и отказались от восьмибитного саундтрека в духе Punch Club. Теперь на фоне звучит спокойная средневековая мелодия, которая не надоедает и не заедает.

■■■

Поклонникам «фермы» и чёрного юмора Graveyard Keeper точно понравится. Квесты, персонажи, куча рецептов – любой найдёт занятие по душе. А вот тем, у кого со временем туго, лучше обойти игру стороной – слишком много тут гринда. ■

ПОРАДОВАЛО:
– куча активностей;
– неплохой чёрный юмор;
– приятная музыка и картинка.

ОГОРЧИЛО:
– гринд;
– туториал не отыскать повторно;
– нет базы рецептов;
– голоса персонажей.

ВЕРДИКТ:
У Lazy Bear Games снова получился неплохой двумерный эксперимент, на этот раз про смотрителя кладбища. С могилами, ведьмами, инквизицией и пирогами с сочной мясной начинкой. И пусть не всё сразу вышло идеально, главное – разработчики прислушиваются к игрокам и постепенно улучшают игру.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Достойно»

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 24 часа

ЖАНР Экономический симулятор
РАЗРАБОТЧИК Two Point Studios
ИЗДАТЕЛЬ SEGA
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Intel Core i3 6100, 4 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

TWO POINT HOSPITAL

ЗАПИСКИ ЮНОГО РВАЧА

КИРИЛЛ НИКИФОРОВ

Для мира видеоигр 1997 год выдался жарким. На свет появились **Fallout**, **Grand Theft Auto**, **Resident Evil**... О продолжениях **Quake** и **Tomb Raider**, а также нишевых или менее известных проектах и говорить нечего: считать замучаешься. В этой плеяде громких названий вполне уютно себя чувствовала **Theme Hospital** – скромный симулятор больничного бюрократа.

Формально она относилась к жанру «серьёзных» экономических стратегий, но цепляла на редкость удачным юмором и динамикой. **Two Point Hospital** – маниакально точная копия одного из лучших творений **Bullfrog Productions**.

ЛЕЧИТЬ ДАРОМ – ДАРОМ ЛЕЧИТЬ

О том, что проекты разделяет двадцать с гаком лет, говорят лишь современный, полностью трёхмерный, движок да кучка мелких улучшений. Two Point Hospital могла бы выйти в 1998-м под названием Theme Hospital 2 и получить от критиков на орехи за нехватку оригинальности. А вот в наше время она вызывает приятную ностальгию.

Вновь мы надеваем халат главврача, которого волчьи законы капитализма заставляют быть не столько эскулапом, сколько умелым управленцем. Больница должна окупаться, желательно с лихвой. Поэтому зарабатываем на всём подряд, одной медициной сыт не будешь. И неважно, что абсурдных врачебных загадок и странных заболеваний в округе Two Point масса. У одного пациента на месте головы выросла лампа накаливания: нужно выкрутить лампочку и распечатать на 3D-принтере новую голову. Возомнивших себя клоунами или мимами – психологически обработать. Намагниченных – размагнитить. Обесцвеченных – раскрасить. Тут нужны настоящие профессионалы!

ЛЕЧЕНИЕ злокачественного просветита в самом разгаре

Заботу о пациентах и медицинском оборудовании берут на себя представители четырёх профессий. Администраторы заведуют регистратурой, отделом маркетинга и (почему-то) кафетерием. Санитары следят за чистотой. Врачи и младший медперсонал непосредственно лечат и калечат.

В голове у каждого сотрудника шуршат свои тараканы. Тарквиний Трюм рассыпается в неискренних комплиментах, Фредвард Маккарон страдает щербетозависимостью, Чак Нямко закапывает еду про запас, Фабио Трепых точит карандаши топором, а Процедура Чуланн своё имя не может написать без ошибок. Забавно, хоть и не влияет на игровой процесс. Зато навыки, которые трудяги развивают в учебных классах, ещё как влияют! К примеру, лечить фанатов Фредди Меркьюри от одержимости кумиром должен психиатр, а проводить рекламную кампанию – маркетолог. И обязательно держите в штате охотника на привидений. Это крайне важно.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Переведён только текст. Если вы не дружите с английским – лишите себя уймы веселья: озвучка уморительна! Зато уж перевели на совесть. Местами русская версия даже изобретательнее и смешнее оригинальной. Весьма вольная, но в остальном образцовая локализация.

TWO-STAR HOSPITAL

Разношёрстная братия, набранная через меню найма, требует внимательного отношения, хорошей комнаты отдыха, высоких зарплат, регулярных повышений и возмож-

ЛЕЧЕНИЕ у психиатра...

...И ЕГО результат

ностей для саморазвития. Грустный и усталый доктор – это плохой доктор, который скоро начнёт подыскивать другого работодателя. Только внимательный к своим подчинённым главврач уверенно пойдёт вверх по карьерной лестнице.

«Сюжетная» кампания – просто-напросто набор разрозненных миссий. Взяли под своё управление очередную клинику, выполнили условия победы, заработали «звёздочку» и получили назначение на участок посложнее либо остались развивать госпиталь дальше ради высшего рейтинга. Система явно пришла из одноклеточных мобильных таймкиллеров вроде **Clash of Clans**.

Нововведения здесь подают так мягко и неторопливо, что кажется, будто проходишь бесконечное обучение. Если не ставить перед собой сверхзадач и играть с прицелом лишь на одну звезду из трёх, сложность, особенно на первых порах, покажется экстремально низкой. Денег на обустройство выделяют щедро, пациенты стабильно болеют и, если не задирать цены, охотно платят. На достижение желаемых показателей производства у игрока есть всё время мира. Если что-то пойдёт не так, всегда можно взять кредит, продать пару нерентабельных кабинетов, сократить штат и сменить тактику.

Возможности игрока как архитектора ограничены строительством кабинетов по квадратной сетке и декором. Форма, размеры и расположение больничных корпусов заданы заранее. Проделать окно на улицу, поставить во дворе лавочку или возвести стенку по диагонали нельзя. Минздрав не одобряет излишнего свободомыслия!

Конечно, проиграть тоже не так уж трудно: если уронить баланс до отметки в -300 000, больницу закроют. По факту же можно отойти от запущенной игры на час и по возвращении увидеть, что всё отлично работает, а касса пухнет от наличных. Чистейший релакс для любителей свысока смотреть на то, как крутятся шестерёнки отлаженной больничной машины. Но перфекционистам, мечтающим собрать все награды, придётся попотеть.

ВСЯ ИНФОРМАЦИЯ о каждом работнике собрана в удобном меню

ДЫШИТЕ, НЕ ДЫШИТЕ, ВЫНОСИТЕ

Сотрудники тоже не прочь добавить начальству хлопот: время от времени они подбрасывают дополнительные задания в духе «вылечи X пациентов» или «заработай X денег за Y дней». Иногда больницу с экскурсией посещает знаменитость или проверяющий. Время от времени проходит местный аналог вручения премии «Оскар» среди врачей. В общем, скучать не приходится.

Успешное выполнение заданий подкидывает в копилку не только деньги и репутацию, но и «крутосы» (в оригинале «kudosh»). Они разблокируют необязательные предметы декора, вроде новых видов растений и картин на стены. Работать терапевт может и в клетушке три на три метра, где нет ничего, кроме стола, стула и шкафчика для бумаг, но удовольствия от такой работы не получит ни малейшего. Кабинет нужно сделать просторным, украсить плакатами и фикусом в углу, а в стене прорубить окошко с видом на приёмный покой.

В какой-то момент игра скатывается в рутину украшательства, и немного разбавляют её лишь условно случайные события вроде землетрясений и новые анимации лечения доселе невиданных причудливых болезней. С другой стороны, Theme Hospital всегда любили именно за это.

■■■

Нужна ли Two Point Hospital этому холодному, безразличному миру? Миру, где существует открытый и бесплатный **CorsixTH**, а Theme Hospital можно легально купить в **GOG.com** или **Origin** и без труда запустить на современном компьютере? Скорее нужна, да. Но, уж прости, **SEGA**, точно не за 1399 рублей.

И как насчёт Two Point Park или, чем чёрт не шутит, Two Point Dungeon? ■

ПОРАДОВАЛО:
– всё как двадцать лет назад;
– и впрямь смешно!
– не так просто, как кажется на первый взгляд.

ОГОРЧИЛО:
– всё как двадцать лет назад;
– слегка монотонно.

ВЕРДИКТ:
Очень близкий ремейк Theme Hospital: бодрый, весёлый и слегка однообразный. Оригинальная игра не была глубокой экономической стратегией двадцать лет назад, и Two Point Hospital таковой тоже не стала. Но хуже её это точно не делает. Редкая возможность без боли в глазах познакомиться с классикой или предаться ностальгии.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отменно»

ЖАНР MMO **РАЗРАБОТЧИК** Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ Blizzard Entertainment **МУЛЬТИПЛЕЕР** Сеть
ПЛАТФОРМА PC **НЕОБХОДИМО** Intel Core i5- 760, 4 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

НАШ МАЛЕНЬКИЙ «ЛЕГИОН»

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

В ПОМЕСТЬЕ Норвингтона постоянно проводятся фестивали с конкурсами и фейерверками

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: два месяца

Дополнение Battle for Azeroth стало самым быстропродающимся в истории World of Warcraft: к моменту, когда герои Азерота получили весть от Магни Бронзобороды и нацепили на шею свой «азеритовый пылесос», было продано уже больше 3 400 000 копий аддона. И на то есть все основания: громкий анонс во время BlizzCon, роскошные видеоролики, захватывающие события предварительных патчей и, конечно, союзные расы, доступные лишь владельцам дополнения. Но главным фактором, пожалуй, оказалось давно забытое чувство единения со своей фракцией, выраженное в первых кинематографических трейлерах: «За Орду! За Альянс!» И оружием так – ух!

Но вот уже новые земли открыты, исхожены и исследованы, подземелья пройдены, ремёсла изучены, боевые питомцы побеждены и собраны. Самое время окинуть взглядом всё стартовое состояние «Битвы за Азерот» и попытаться понять, стоило ли так торопиться войти в состав этих трёх с половиной миллионов.

БИТВА ЗА МОТИВАЦИЮ

Нам давно не давали возможности столкнуться не с неким «чуждым злом», а с близким, понятным и привычным противником. И предварительные события «Битвы за Азерот» погрузили нас в эпическое и кровопролитное противостояние Орды и Альянса. Давно хотели пульнуть файерболом в Андуина или надрать наплечники Саурфангу?

ИСТОРИЯ КОРОЛЯ Растахана не завершена, с последствиями его решений нам ещё предстоит столкнуться

В КУЛ-ТИРАСЕ хозяйничают ведьмы, пираты и свихнувшиеся от шёпота моря жрецы. Уставшие жители готовы на всё, чтобы с этим покончить

ПЛЮШЕВЫЕ ИГРУШКИ собрались на весьма мрачное чаепитие. Да ладно, что плохого может натворить маленькая девочка?

ДРУГОЙ НЕБОЛЬШОЙ КВЕСТ в Друстваре позволяет по-иному взглянуть на получение классового маунта рыцаря смерти

ПАМЯТКА ДЛЯ СЦЕНАРИСТОВ: это Тельдрассил. Он сгорел. И Дарнас вместе с ним – не надо начинать оттуда новую сюжетную линию

Вот они, прямо перед нами, бывшие боевые соратники, к которым накопилось счетов за многие сотни лет! А ну-ка, сосед, готов ответить за Терамор и Таурахо, за бездомных эльфов и притеснённых орков?

Мы стали свидетелями эпизодов, навеки изменивших историю World of Warcraft. На наших глазах обратилось в пепел священное мировое древо Тельдрассил. При нашем непосредственном участии руины Лордерона стали окончательно непригодны для жизни. После такого даже поклонники битв питомцев всей душой желали возмездия.

Впрочем, зашкаливающая эпичность происходящего не до конца скрыла сюжетные дыры и хромающую мотивацию героев. С чего вдруг Сильвана надумала устроить пожарище и почему не закончила схватку с Малфурионом? Как стыкуются атака Саурфанга в спину и его же последующие переживания об этом? Почему Джайна, недавно за считанные секунды покончившая с Чумой, не могла за те же секунды заморозить ордынских диверсантов? Наконец, что делала принцесса Зандалара в тюрьме Штормграда и почему на её бегство никто не отреагировал? Да что там бегство, тут столица чуть не сгорела, и об этом никто даже не заикнулся, отправляя бойцов Альянса в Кул-Тирас! Возникают опасения: не забудут ли сценаристы к концу аддона, что Дарнаса больше нет?

Чтобы хоть как-то заштопать прорехи, Blizzard даже выпустили две книги скромной литературной ценности. Ну а что, игроков **Overwatch** же устраивает, что игра отдельно, а сюжет отдельно!

Но самый печальный сюжетный провал укрылся в небесах. Бойцы **«Легиона»** помнят, каким мощным оружием мог бы стать космический корабль дренеев – «Виндикар». По каким таким причинам Андуин Ринн не додумался покончить с Ордой парой метких выстрелов? Очевидно, по самым веским: сценаристы решили, что в нынешний сюжет «Виндикар» не вписывается, и попросту забыли про него. Да, битва между Ордой и Альянсом – скорее товарищеский матч, и нельзя оставить половину игроков победителями, а половину – побеждёнными. Но можно же было хоть вскользь упомянуть о некоей важной миссии Велена или катастрофической поломке двигателя? Видимо, решили не тратить силы. Иди в кусты, «Виндикар», отращивай клавиши.

БИТВА ЗА РЕСУРСЫ

Как бы то ни было, после неудачного для обеих сторон сражения при Лордероне о противостоянии крупнейших фракций

ЗНАКОМЬТЕСЬ, те самые Крапинка и Долли, которые спутники что надо!

нам придётся благополучно забыть. Лидеры Орды и Альянса оценили потери и пришли к выводу: армии нуждаются в свежей крови. Наша миссия – отыскать новых союзников, убедить их забыть о собственных проблемах и выстроить под знамёнами нужного цвета вместе со своим флотом. Кажется, где-то мы уже видели такую же сюжетную завязку... да-да, эта же мелодия играла после первой неудачной атаки на Расколотый берег!

Больше всего первые патчи «Битвы за Азерот» напоминают начало «Легиона». И не только сюжетом: на новых континентах нас ждут прекрасно знакомые по прошлому дополнению занятия – разве что в экономичной версии. Тактическая карта разбивает единую глобальную миссию на три задачи помельче (или шесть, если считать куцую военную кампанию на чужих территориях), а из роскошных классовых оплотов всю фракцию переселили на корабельную палубу. Возможно, именно из-за этого соратники потеряли к нам интерес: теперь их всего пять, у каждого всего один слот под снаряжение, и ни одного не уговорить составить нам компанию в приключениях. А ресурсы класса просто сменили название – теперь это «военные» ресурсы.

Зато упростилась (по крайней мере, на первый взгляд) система снаряжения. Мы точно так же копим силу, собирая азерит, чтобы улучшить экипировку, но вместо нескольких видов оружия у нас единственный медальон, уровень которого открывает дополнительные способности на добытых шлемах, наплечниках и нагрудниках. Экономия времени и сил, конечно, существенная. Но раньше впридачу к артефактному оружию мы получали целых три эпических

О ТОМ, что Штормград едва не сгорел, как Тельдрассил, ведомо лишь Орде. Героев Альянса решили не огорчать этой мелочью

сюжетных цепочки, по одной на специализацию, а друидам доставалось даже четыре уникальных сюжета. Теперь же вместо всего этого богатства можно рассчитывать разве что на вдохновляющую речь Магни Бронзоборода – одинаковую для всех рас, классов и фракций.

Герои, достигшие 120-го уровня, включаются в путь длиной два года: начинают собирать экипировку. Здесь, как водится, не обошлось без подводных камней, рандомов и бесконечной погони за совершенством. Дело в тех самых дополнительных способностях: не все они одинаково полезны. В новые азеритовые кольца перекочевали некоторые из способностей легендарных предметов с мощными усилениями, но потребуется недюжинная удача и множество попыток, чтобы в одной вещи объединились все желаемые таланты.

БИТВА ЗА РЕПУТАЦИЮ

Зато в процессе прокачки открываются замечательно нарисованные локации, напичканные квестами и заданиями. Порой даже слишком щедро: если встретили одинокого воителя, можно не сомневаться, что у него в загашнике припрятан пяток запросов. А уж если наткнётесь на лагерь или деревеньку, количество заказов как минимум утроится!

Большинство NPC с радостью вам объяснят, как противостояние Орды и Альянса связано со срочной необходимостью оторвать два десятка хвостов у ящериц или разорить гнёзда птеродактилей. Некоторые побочки и вовсе обязательно стоит пройти – особенно если вы любитель мини-сюжетов. Например, плюшевое чаепитие в Друстваре с изумительной, хотя и бесполезной наградой. Или же история с робким брутозав-

У ТРОЛЛЕЙ верховые животные не менее экзотичные, чем архитектура. Некоторых тоже можно раздобыть

НАПРИМЕР, такую песчаную гиену. Если хватит терпения...

ром, которому надо подобрать пару, но все попытки учёных свести его с кем-то приводят к неожиданному результату.

Нам предстоит внедряться в команду пиратов и помогать драконам, разбираться с культистами и срывать человеческие жертвоприношения, устраивать свадьбы и колоть беженцев иголкой, ужасаться потерям и праздновать победы. Мы познакомимся с новыми героями и целыми новыми племенами, в числе которых поющие про Крапинку и Долли лисички-вульперы и загадочные змеелюды сетраки.

Поиграть за Орду или пройти военную кампанию на Зандаларе стоит хотя бы ради того, чтобы увидеть в роли целителя душ самого Бвонсамди – этот лоа смерти ведёт происхождение от вудуистского Барона Субботы (он же Барон Самди), а по манере общения напоминает Рюка из «Тетради смерти». Каждый раз, воскрешая вашего героя, он отпускает ехидную шуточку.

А вот по части механик особого изобилия можно не ждать: большинство заданий сводится к «убей, собери, используй». Из-за этого даже поход за кошкой, застрявшей в горящей башне, воспринимается как откровение и подарок.

Но война войной, а локалки по расписанию. Если пробежку по сюжетным и побочным квестам ускорить, это будет означать лишь одно: скорейшее наступление эры локальных заданий, заданий посланников и зарабатывания репутации у новых фракций. Последнее остаётся ключевым элементом прокачки: без репутации не видать ни полётов, ни новых союзных рас, ни полезных вещиц.

БИТВА ЗА DPS

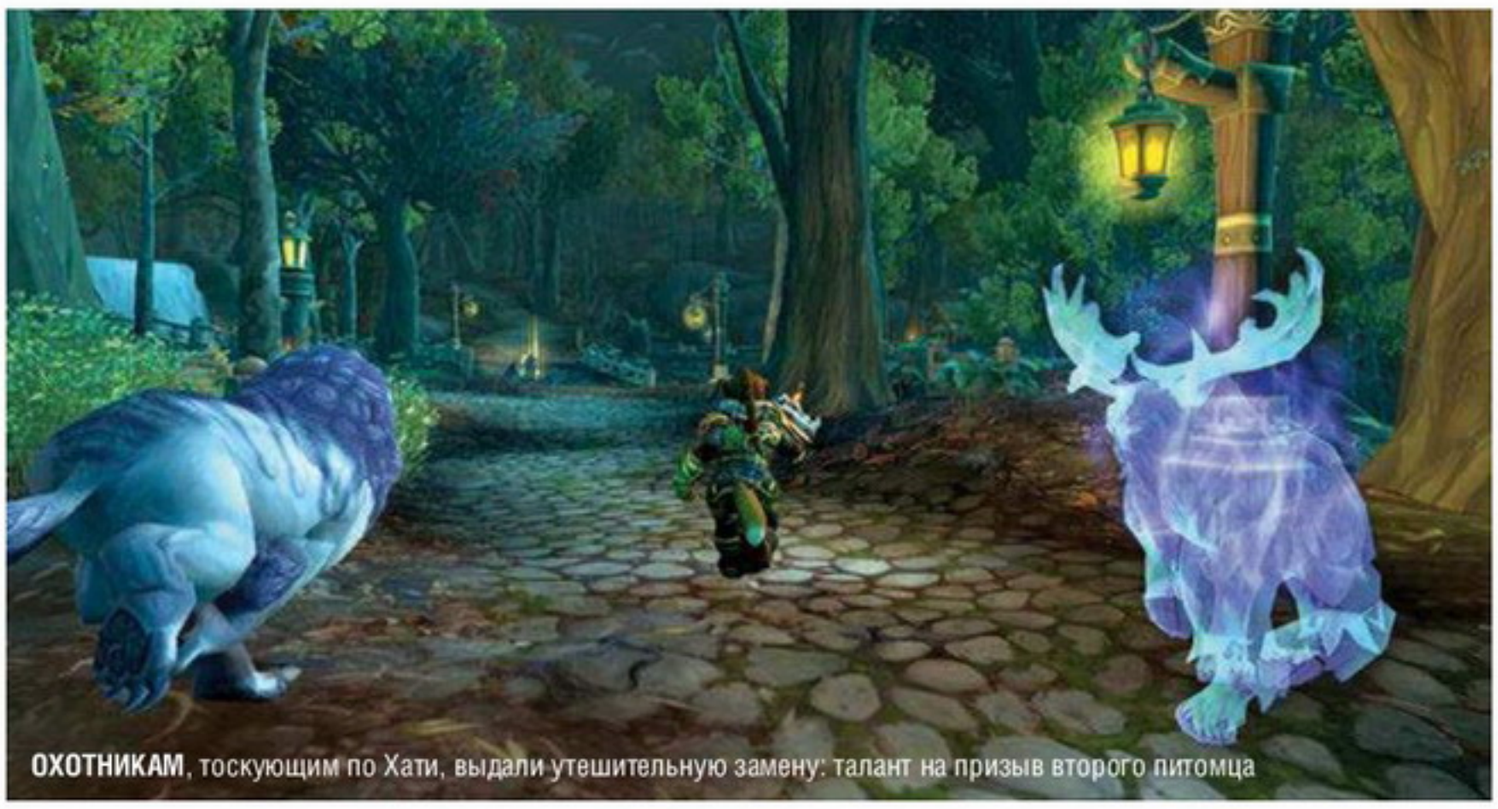
Новые механики попытались воплотить в островных экспедициях – это особые подземелья, где команде из трёх игроков надо успеть собрать пять тысяч азерита раньше, чем это сделают неигровые персонажи или другие пользователи. Но и здесь революции не случилось: несмотря на процедурную генерацию, экспедиции довольно однообразны. Зато в списке возможных трофеев – маунты и питомцы, так что вряд ли острова постигнет та же участь, что и сценарии Пандарии. Да и соревноваться с другими игроками всегда весело.

Что касается новых подземелий, то они удались на славу. Если, конечно, не обращать внимания на узкие коридоры, где начинаются проблемы с камерой, и лабиринты с закоулками, в которых постоянно теряются новички. Групповые инстансы выглядят совершенно по-разному, но одинаково атмосферны и проработаны в деталях. С боссами нескучно из-за разнообразия механик и обилия контроля, да и обычные мобы, охраняющие подходы, порой удивляют изобретательностью. Те же новички наверняка потреплют себе нервы не только из-за лабиринтов, но и из-за ловушек, щедро расставленных по коридорам. А в некоторых подземельях противники настолько опасны, что «высокие» ключи для них, скорее всего, будут оставаться невостребованными.

БИТВА ЗА ПОДПИСКУ

Принцип скалирования действует в некоторых многопользовательских играх, и не только в аркадных сессионных боевиках. В **The Elder Scrolls Online** подгонка уровня даёт игрокам возможность с первых же минут броситься на освоение самых «свежих» земель и сюжетов, а потом уж, на досуге, перебраться на исконные территории на поиски упущенных приключений.

РАЗОДЕТЫХ в золотые латы големов не стоит бояться, они безобидные. Впрочем, и пользы от них мало



ОХОТНИКАМ, тоскующим по Хати, выдали утешительную замену: талант на призыв второго питомца

Скалирование WoW появилось в начале «Легиона» на Расколотых островах и со временем охватило всю игру, но работает иначе. Мир разбит на «загончики», между которыми выстроены ворота: 60-й, 80-й, 90-й, 100-й, 110-й уровни. Неважно, любите ли вы Пандарию, вы всё равно её не увидите, пока не докачаетесь. Неважно, нравится ли вам Дренор, его не миновать, разве что вы решите качаться, собирая ресурсы на Вневременном острове.

В самой идее скалирования нет ничего плохого, подводные камни сокрыты в её реализации, и активнее всего их пересчитывают днищами своих кораблей игроки 116–120-го уровня. К этому времени перестают работать эффекты легендарных предметов, эпическая броня «Легиона» почти полностью заменяется квестовой «зелёнкой» и, если повезёт, «синькой» из подземелий.

В это время совершенно теряется ощущение прогресса, роста героя, повышения его силы. Сам по себе 120-й уровень ничего нового не несёт: ни новых талантов, ни новых умений. Вдобавок рейтинг характеристик падает по мере роста уровня, а монстры скалируются в том числе в зависимости от уровня экипировки. В совокупности эти факторы приводят к тому, что герои 120-го уровня оказываются слабее, чем те, кто едва начал свой путь в аддоне.

В Кул-Тирасе и Зандаларе рост «ввысь» уже не даёт того самого сладостного ожидания: «*Ну ничего, скоро вырасту, вернусь и надаю тебе!*» Расти можно лишь «вглубь», собирая новые доспехи и оружие, чтобы без проблем справляться с бурохвостыми волками и рассерженными осами, и этот рост будет длиться ещё два года – до следующего «сплющивания».

■■■

По первому впечатлению «Битва за Азерот» больше напоминает облегчённую версию «Легиона». Но не стоит забывать, что перед нами лишь введение в огромное дополнение, на развитие которого у Blizzard есть два года. В конце концов, потерпев сокрушительное поражение по вине Пылающего легиона на Расколотом берегу, мы и представить не могли, что через некоторое время отправимся на Аргус и дадим бой аватарам титанов.

Вот и опасная прогулка по Штормграду в компании принцессы троллей, и сентиментальное путешествие Джайны Праудмур на родину со временем наверняка выльются в новые эпические схватки и неожиданные сюжетные повороты. ■

ПОРАДОВАЛО
– территории, наконец не залитые зелёным;
– новые подземелья, рейды и прочие групповые занятия;
– дополнительные уровни позволят в одиночку подбить оставшиеся с «Легиона» хвосты.

ОГОРЧИЛО:
– сюжетные повороты притянуты за уши;
– нет ощущения прогресса персонажа;
– всё это мы уже видели.

ВЕРДИКТ
С выходом «Битвы за Азерот» утомлённые Аргусом игроки получили массу новых занятий: новые территории, уровни, сюжеты, подземелья, рейды и прочие островные фронты по обкатанной схеме. Но хочется верить, что Blizzard прячут в своей кладовке нечто более свежее: два «Легиона» подряд – это не так уж и весело.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Достойно»

КОГДА НЕ МОЖЕШЬ ВЫБРАТЬ

НЕ ВСЕГДА ПРИХОДИТСЯ ВЫБИРАТЬ из двух зол, как учил прославленный ведьмак Геральт. Иногда делаешь выбор между двумя отличными вещами. И хорошо если смекалка и оборудование – например, **UltraWide-монитор от LG** – позволяют выбрать сразу оба варианта! Можно не разрываться на части, в муках решая, что важнее. И за Альянс, и за Орду! И пусть никто не уйдёт обиженным!

ВСЕ ЗА ОДНОГО!
НЕТ, ЗА ОБОИХ!

НОВЫЕ СОЮЗНЫЕ РАСЫ «БИТВЫ ЗА АЗЕРОТ»

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

В дополнении «**Битва за Азерот**» за понятием «новые союзные расы» скрываются хорошо знакомые эльфы, орки, дворфы, таурены, дренеи и люди, разве что выглядят они чуть поинтереснее своих «предков». Почему же тогда обновление оказалось столь масштабным и вызвало столько споров, восторгов и обид? Разбираемся.

УЧЁТ И КОНТРОЛЬ С LG ULTRAWIDE

В нынешней версии World of Warcraft тринадцать обычных рас. Четыре новые, союзные, недавно открылись, ещё две стали доступны в «Битве за Азерот», пара следующих пока только анонсирована, а ещё минимум о двух ходят слухи. В сумме имеем уже больше двадцати!

Даже чтобы просто разблокировать всё это многообразие, понадобятся нешуточные усилия: сначала пройти соответствующую сюжетную кампанию, затем долго выполнять обычные и локальные задания нужной фракции, чтобы заручиться её доверием и затянуть в Орду или Альянс. А после этого открывается особая линейка квестов, которая порой приводит нас в необычные места, – всё это отнимает немало времени и сил.

Разрешение 21:9 идеально для стратегий и RPG: и подбирающихся врагов видно куда лучше, и все нужные кнопки легко уместить в одну строку внизу, и окна журнала и инвентаря можно держать открытыми, не загораживая полэкрана. А значит, долгое путешествие к новым союзникам станет куда проще и удобнее.

СПЕРВА ДОБЕЙСЯ!

СОЮЗНЫЕ РАСЫ появились одновременно с возможностью предзаказать аддон Battle for Azeroth – правда, не все сразу. Для начала игрокам выдали четыре расы: две за Орду, две за Альянс. Ещё две вступили в ряды бойцов после релиза дополнения, а последняя пара союзников пока официально не объявлена, но о них и так уже все знают.

ЭТА СИСТЕМА МНОГИМ ПОКАЖЕТСЯ СЛОЖНОЙ, громоздкой, несправедливой, непродуманной и возмутительной, но её придётся принять как должное. Новые союзные расы будут открываться по такой же схеме, и смягчить требования Blizzard не соглашается. По крайней мере, пока.

ОСОБЕННОСТЬ СОЮЗНЫХ РАС в том, что выбрать их при создании персонажа невозможно, вначале расу надо «открыть», заключив этот самый союз. Для этого нужно пройти военную кампанию Легиона и довести репутацию до превознесения с нужной фракцией. То есть чтобы создать, например, героя-ночнорождённого, надо завершить все сюжетные главы Помрачённых и заработать у них репутацию. А добравшиеся до финала кампании на Аргусе и завоевавшие высшее расположение тамошних фракций могут создать эльфа бездны или озарённого дренея.

ВПРОЧЕМ, ОПЯТЬ НЕ СРАЗУ. Сначала надо выполнить сюжетное задание: пройти цепочку квестов, повествующих о важном событии: вступлении выбранной фракции в Орду или Альянс. Получить доступ к этим заданиям могут лишь герои 110-го уровня с соответствующей стороны конфликта. Всю жизнь играли за Орду, а теперь хотите побегать золотоглазой дренейкой? Извольте вначале добраться до максимального уровня, сражаясь за «синих»!

И СКВЕРНОДАВ СО МНОЮ

СТОИТ ЛИ ТАК МУЧИТЬСЯ, если с самого начала открыта внушительная подборка «шкурок»? Не секрет, что союзные расы отличаются от своих аналогов в основном внешним видом. У них собственные наборы причёсок, аксессуаров, лиц и прочих деталей, но саму модель персонажа лишь слегка обновили.

ЗАТО созданные герои союзных рас начинают свой путь сразу с 20-го уровня, с комплектом экипировки и особым верховым животным. Эльфы бездны, например, пускаются в путь на фиолетовом страусе, а тауренам Крутогорья на помощь приходит лось. Прокатиться на полученных уникальных маунтах могут все представители Орды или Альянса соответственно, но пользуются новинками преимущественно малыши: летать манапарды, сквернодавы, громокопыты и крылобеги не обучены.

ЕСЛИ ДОВЕСТИ «союзника» до высшего уровня, не пользуясь ускоренными способами прокачки наподобие жетона, то эта раса получит уникальный комплект брони для трансмогрификации, то бишь «на внешку». Впрочем, наследная броня нравится далеко не всем, да и носить её могут лишь герои этой расы. Так что прокачивать бесполезного персонажа только ради получения доспехов – затея сомнительная.

МАЛО КТО ИЗ ИГРОКОВ в пылу боя задумывается о том, как смотрятся на персонаже новые наплечники, – при выборе расы прежде всего учитываются присущие ей усиления и особые умения. В этом плане новые союзники куда полезнее: например, дворфы Чёрного железа получают на 1% меньше физического урона и могут раз в две минуты снять с себя все эффекты яда, болезни, проклятия, магии и кровотечения, вдобавок получая временное повышение основной характеристики за каждое успешное очищение.

ПОМИМО БОЕВЫХ СПОСОБНОСТЕЙ союзные расы снабдили и подборкой мирных умений. Эльфы бездны платят в два раза меньше за трансмогрификацию вещей и пользование хранилищем Бездны. Озарённые дренеи умеют создавать из воздуха кузнечный горн для занятий ремёслами, а таурены Крутогорья быстрее добывают руду. Ночнорождённые быстрее осваивают начертание и могут обеспечить доступ к почте в любой точке мира, а у дворфов Чёрного железа есть дополнительный телепорт, переносная бурильная установка.

НОЧНОРОЖДЁННЫЕ ЧУТЬ СИЛЬНЕЕ в магическом уроне, а у орков маг'харов питомцы чуть более живучие. Смерть озарённого дренея призывает свет, который подлечивает союзников и наносит врагам повреждения – правда, небольшие, но противника-подранка можно утянуть с собой в могилу.

ВСЕ ЭТИ УСИЛЕНИЯ не особенно впечатляют, но и развитие персонажей идёт не по прямой: чем ближе к «вершине», тем напряжённее борьба даже не за проценты, а за доли процента преимущества. Так что можно ожидать, что в рейдах «Битвы за Азерот» у танков глаза засветятся красным, а у охотников будут торчать клыки.

НОВЫЕ СОЮЗНЫЕ РАСЫ призывают в Орду или Альянс военачальники обеих фракций: Туралион, Аллерия, Бейн, леди Лиадрин. Но мы хорошо знаем, что этим скромным перечнем число военных лидеров не ограничивается – у каждой воюющей стороны таких вождей до десятка. И не исключено, что ларчик с новыми расами пока что только *приоткрыт*. Будем ждать обновлений!

МЕЖДУ ЛЮДЬМИ И ТРОЛЛЯМИ

НОВЫЕ ЛОКАЦИИ «БИТВЫ ЗА АЗЕРОТ»

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Противостояние Орды и Альянса достигло предела. С помощью азеритовых бомб «красным» удалось сжечь священное пристанище ночных эльфов – Тельдрассил. После кровопролитной осады Лордерон оказался ещё сильнее разрушен, а вдобавок залит Чумой. Что мы будем делать, чтобы помочь своей фракции?

На время забудем о военных потерях и отправимся в путешествие! Альянсу нужен флот, а где его искать, как не в Кул-Тирасе, у умелых мореплавателей, которые некогда состояли в Альянсе? Сильвана же стремится привлечь новых союзников, и ради них придётся наведаться на родину троллей – в Зандалар.

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ С LG ULTRAWIDE

На свежих локациях «Битвы за Азерот» полно красивых пейзажей; одно удовольствие разглядывать их в панорамном виде с монитора с соотношением сторон 21:9. Да и исследовать новые континенты в широком формате куда удобней: ни одна деталь не укроется, а возможные опасности или полезные объекты видно за версту.

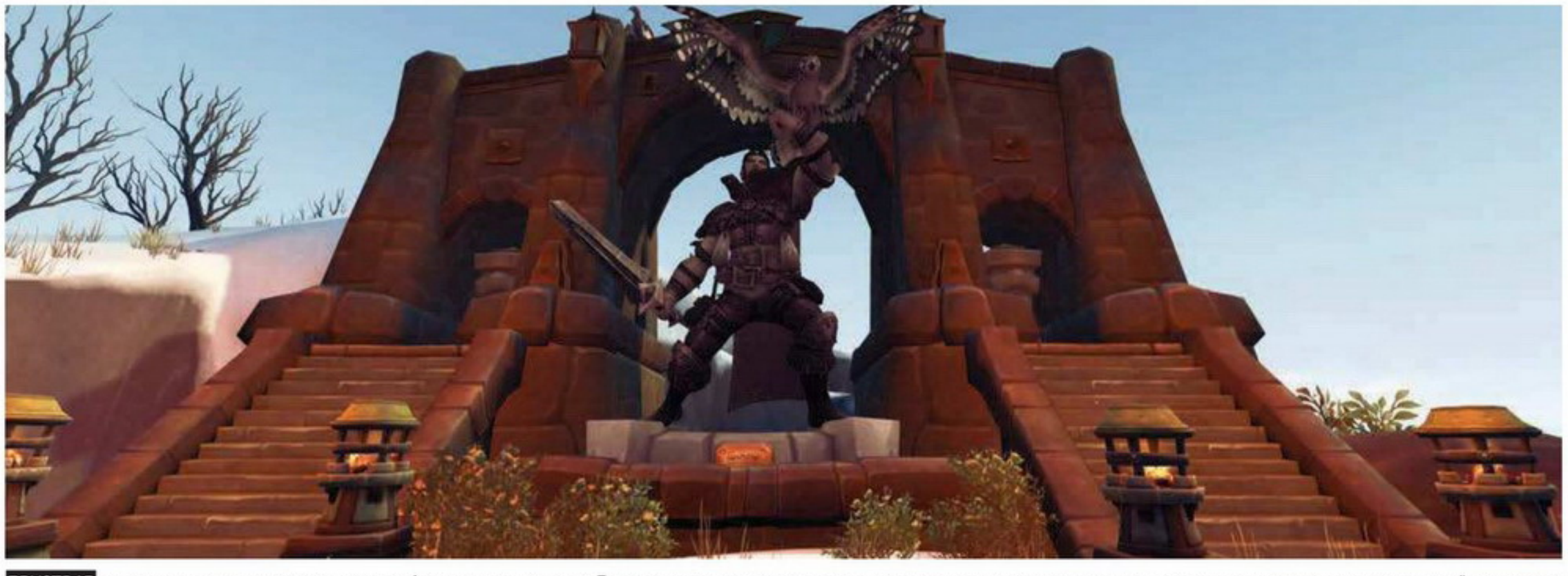
Обойти соперников на пути к новым открытиям и завоеваниям поможет монитор LG UltraWide: помимо тактических преимуществ он обеспечит первоклассную картинку, с которой легко погрузиться в любимый волшебный мир.

КТО ПРОЖИВАЕТ НА ДНЕ ОКЕАНА?

НА ОСТРОВА КУЛ-ТИРАСА нас отвезёт Джайна Праудмур. Да, она не идеальная проводница: во время Третьей войны из-за неё погиб её собственный отец, адмирал Даэлин Праудмур, и было бы наивно надеяться, что возвращение Джайны встретят с восторгом. Так что разоблачать козни советницы Присциллы Эшвейн, доказывать ценность поддержки Альянса нынешней главе Кул-Тираса, Кэтрин Праудмур, и решать накопившиеся проблемы придётся нам. К счастью, на нашей стороне – Таэлия Менетил, она же Таэлия Фордрагон, дочь ныне действующего Короля-лича Болвара. Неплохое подспорье!

НО ВСКОРЕ после прибытия герои узнают, что королевский флот попросту исчез. И если кому-то по привычке захотелось обвинить в этом Ктулху, то он не так уж далёк от истины! Лавкрафт, разумеется, к сценарию «Битвы за Азерот» непричастен, но чудовища, с которыми нам предстоит столкнуться, не особенно уступают плодам его воображения.

В ДОЛИНЕ ШТОРМОВ расположен порт, где новые корабли получают благословение морских жрецов. Правда, если жрецы подпадут под власть шёпота моря, вместо благословения можно схлопотать проклятие: правящий этой областью дом Стормсонгов вступил в союз с небезызвестной королевой Азшарой. Результатом их договора стал приход жутких чудовищ, чьими жертвами становятся обычные рабочие.



ДРУСТВАР тоже охвачен проклятием, но тут уж Азшара не при делах. Древнюю расу друстов некогда уничтожили и вытеснили люди, однако она не исчезла окончательно: тёмная магия друидов и ведьм всё еще жива и готова вернуться по первому зову тех, кто жаждет власти. Местные, испытавшие древнее колдовство на себе, винят во всём Люсиль, наследницу дома Уэйкрест, и хотят подвергнуть её испытанию, которое вряд ли удастся пережить. Если поможем девушке, сумеем с её помощью очистить территорию от проклятия.

В СЦЕНАРИИ ДОПОЛНЕНИЯ, где столько говорится о мореплавателях, не обошли вниманием и пиратов. Местные приверженцы морской вольницы обосновались на Тирагардском поморье. Да не просто обосновались, а выстроили целый город и отлично подготовились к войне: они готовы отправиться на штурм Боралуса, столицы Кул-Тираса. Но осилят ли они такой военный поход без посторонней помощи?

А ВОТ И САМ БОРАЛУС – огромен, как и подобает людской столице. Но протяжённость города сыграла с ним злую шутку: стражники дома Праудмур не добираются до окраин, и порт по праву сильного считают своим контрабандисты, разбойники и прочие отщепенцы. А один из районов и вовсе под властью древнего проклятия, и отправляться туда на прогулку попросту опасно для жизни.

ЗАТО отсюда легко попасть в любую часть архипелага и даже отправиться на другой континент, в Зандалар. Острова разделены проливами и испещрены реками: по ним курсируют юркие лодочки, почему-то названные паромами.

ОСТРОВ ЮРСКОГО ПЕРИОДА

НЕКОТОРЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ СЧИТАЮТ, что жизнь на Азероте зародилась именно здесь, на Зандаларе, а тролли, одни из самых древних обитателей этого мира, застали приход титанов. Они до сих пор поклоняются Древним богам, которых называют лоа. Знающие историю могут предположить, что часть проблем в обновлении обеспечат именно Древние боги. Так и есть, но эта ветвь сюжета сравнительно невелика.

В ЗУЛДАЗАР, столицу троллей, нас приводит принцесса Таланджи. Однако не ждите, что благосклонность наследницы престола откроет нам все двери и пирамиды: вокруг трона короля Растахана плетётся сеть интриг и придворных страстей, да и на периферии неспокойно. И тролли не станут даже слушать о проблемах Орды, пока не разберутся с собственными.

ЕДВА СПУСТИВШИСЬ в город с золотой пирамиды – королевского дворца, – мы попадаем в настоящий «парк юрского периода». Причём выстроенный с варварской роскошью: для древних троллей золото и драгоценные камни – не менее привычный строительный материал, нежели булыжники и брёвна для рода человеческого.

ВПРОЧЕМ, роскошные дворцы с висячими садами под охраной золотых големов, инкрустированных рубинами и изумрудами, – прерогатива короля и придворных. Простые тролли довольствуются хижинами или ютятся в руинах величественных храмов. Благо в тропическом раю погода не особо беспокоит: хватит любой крыши над головой, чтоб защищала от дождя, и костра, чтоб отпугивать хищников.

МЕСТНАЯ ФАУНА – тоже ходячая древность: если свернуть с безопасной тропы, можно нарваться на нервного саурида, чем-то похожего на бронтозавра. Следом за бронированным чудовищем вас решат попробовать на зуб юркие равазавры, напоминающие недорослей-велоцерапторов, и лишь огромному брахиозавру («брутозавру» по версии игровой мифологии) эта суета ни к чему: он травоядный.

НО ЕСЛИ В ЗУЛДАЗАРЕ относительно мирно, то на севере, по ту сторону реки, ещё две территории ждут нашего пришествия. Над мрачными болотами Назмира висит кровавая луна, и безумные отщепенцы, тролли крови, творят под ней свои жуткие ритуалы. Чем-то их действия напоминают пытки, которым подвергали Древних богов титаны в глубинах пирамид троллей. Ими явно кто-то управляет – но кто? За ответами надо идти к лоа смерти – Бвонсамди.

ВОЛ'ДУН издали кажется выжженной пустыней, где водятся разве что скорпионы. Но стоит подъехать поближе, и становится ясно: жизнь здесь бурлит похлеще, чем в ином оазисе. Зандаларские тролли много веков ссылали сюда опасных преступников. Те и основали в Вол'дуне поселения, а некоторые даже успели перевоспитаться и ведут мирную жизнь простых охотников.

ТЕМ НЕ МЕНЕЕ В ПУСТЫНЕ тоже кипит беспрестанная война. Вульперы, похожие на лисичек гуманоиды, сражаются за территории со змеелюдами-сетраками. Приятнее, конечно, встать на сторону симпатичных вульперов. Вдруг удастся заслужить их доверие, и они станут ещё одной союзной расой Орды?

ПО ПЛОЩАДИ новые континенты вряд ли обойдут локации Расколотых островов. Но Кул-Тирас и Зандалар насыщены деталями и событиями едва ли не плотнее, чем тот же Сурамар. А разделение территорий на ордынские и альянсовские буквально через несколько уровней уйдёт в небытие: осваивать новые земли придётся всем без исключения.
И кто знает, какие ещё открытия они сулят?

10 ВЫДУМАННЫХ ВИДЕОИГР ИЗ ПОП-КУЛЬТУРЫ

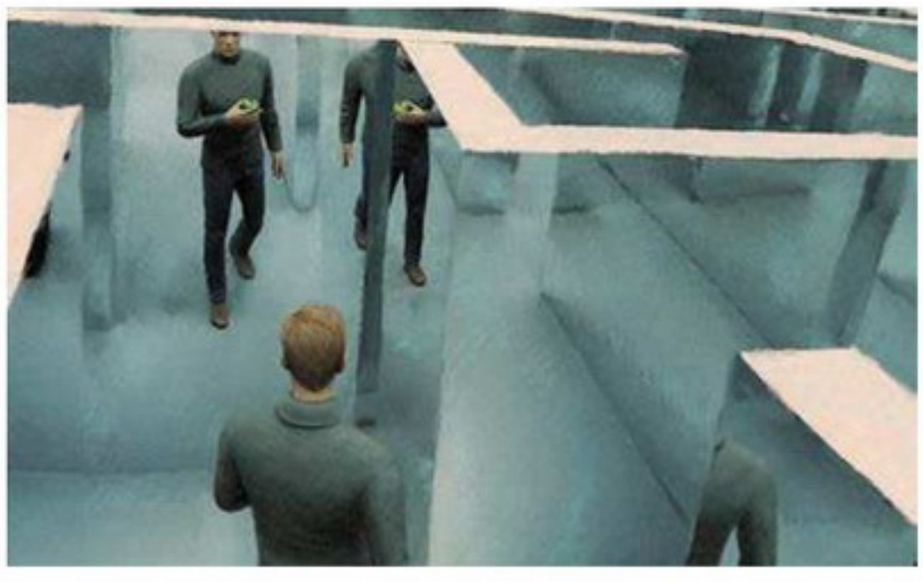
ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

Авторам фантастики давно полюбились компьютерные игры и виртуальная реальность: в цифровом мире может существовать что угодно, героев не ограничивают скудные возможности физического тела, а правила материального мира работать перестают. Однако игры, о которых нам рассказывают с киноэкранов и книжных страниц, за редким исключением таят в себе немало опасностей. И убивают почти так же успешно, как развлекают. Иначе разве стали бы они декорациями для историй, щекочущих зрительские и читательские нервы?

Делимся десятком самых интересных игр, придуманных не разработчиками, а писателями, сценаристами и режиссёрами.

«ЛАБИРИНТ СМЕРТИ»

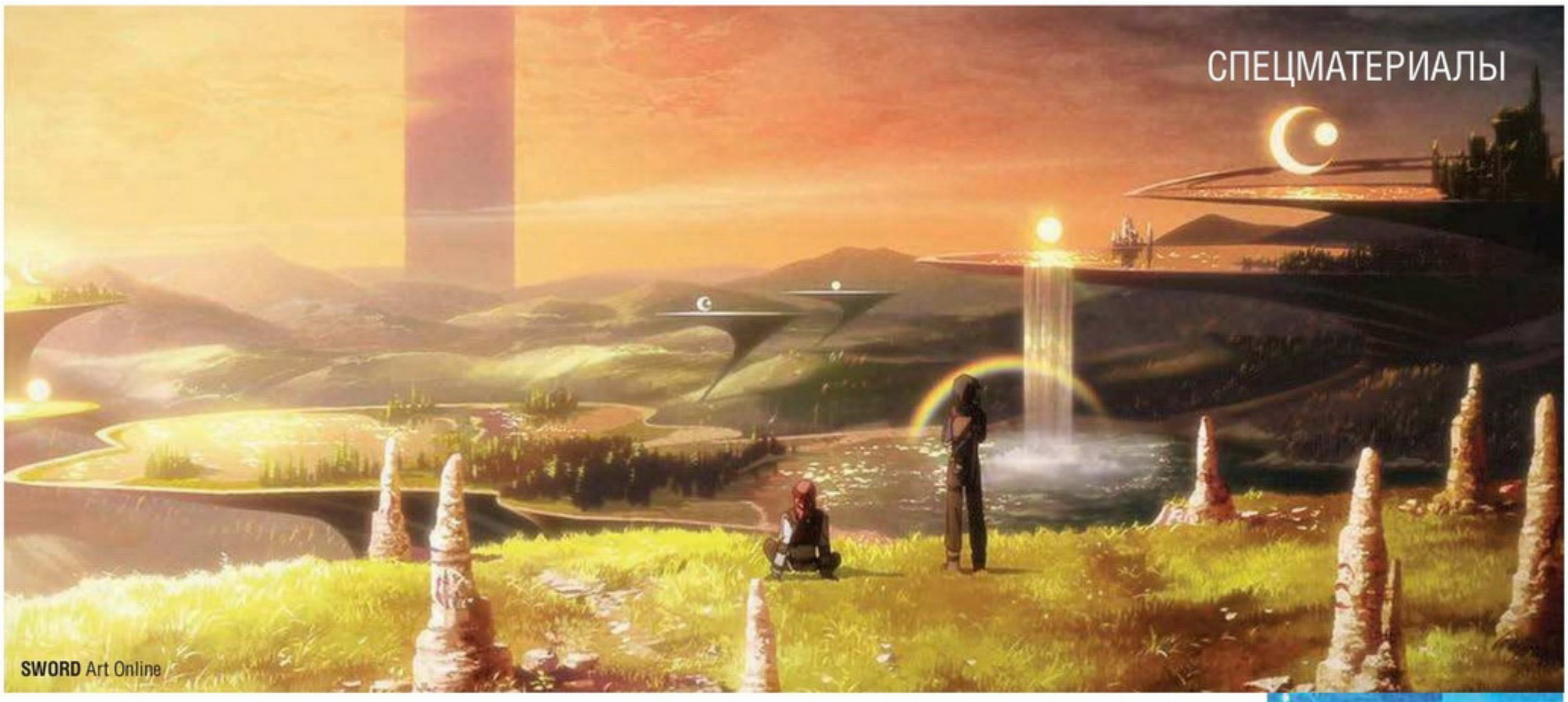
Автор: Сергей Лукьяненко
Где искать: роман «Лабиринт отражений»
Достоинства: добро пожаловать в лучший шутер виртуальной реальности! «Лабиринт смерти» – достойная преемница легендарной **DOOM**. Игроку предстоит освободить мегаполис, захваченный пришельцами, и к его услугам пятьдесят уровней: от городских подвалов до заброшенного Диснейленда.



Сражаться придётся как с порождениями ИИ, так и с другими игроками. В качестве оружия позволено использовать любые подручные предметы (перерезать противнику горло листом осоки – как тебе такое, Дум Гай?). А когда надоест обстреливать демонов, можно выпить пива в местном ресторане «BFG-9000», наслаждаясь всеми прелестями полного погружения в виртуал.
В чём подвох: если провести в игре слишком много времени, вы рискуете впасть в дип-психоз: начнёте считать виртуальный мир реальным. А если вы ещё и отключили таймер и по истечении установленного времени вас автоматически не выбросит из цифровых глубин, ваше тело может просто умереть за компьютером от голода или жажды.

SWORD ART ONLINE

Автор: Рэки Кавахара
Где искать: ранобэ, аниме и манга Sword Art Online
Достоинства: чарующий мир этой MMORPG увлекает с первых мгновений: гигантская летающая крепость Айнкрад – это не только захватывающие дух локации и опасные рейдовые боссы, но и волшебные пейзажи. Можно вступить в одну из гильдий, объединившись с другими игроками, или остаться воином-одиночкой. Можно обзавестись семьёй и устроить себе волшебный медовый месяц – аватары игроков совпадают с их реальной внешностью, и очаровательная девушка здесь точно не окажется бородатым троллем. Разнообразие навыков позволит стать кем угодно – от блестящего мечника до кузнеца или повара, – а шлем виртуальной реальности обеспечит полный спектр ощущений.



SWORD Art Online

В чём подвох: войдя в игру, выйти вы уже не сможете: просто не найдёте кнопки «выход» в меню. Смерть в виртуальном мире приведёт к смерти в реальности, а любые попытки вытащить игрока силком (например, сняв шлем) убьют его. Единственный способ освободиться – дождаться, когда кто-нибудь доберётся до последнего, сотого, уровня крепости и победит финального босса. Или сделать это самому, но затея чертовски рискованная.

OASIS

Автор: Эрнест Клайн
Где искать: роман «Первому игроку приготовиться», одноименная экранизация Спилберга
Достоинства: OASIS создавали как многопользовательскую онлайновую игру с полным погружением, но затем она переросла в огромную виртуальную вселенную, куда вошли тысячи цифровых миров: от Средиземья и Плоского мира до Азерота. Игру делал фанат поп-культуры, так что OASIS – настоящий рай для гиков. Здесь развлекаются, работают, учатся, дерутся на PvP-арене, играют в **World of Warcraft**, скитаются по звёздным системам, зависают в аркадных автоматах, общаются и влюбляются. Каждый найдёт себе дело по вкусу.
В чём подвох: едва ли не самое популярное занятие в OASIS – охота за «пасхальным яйцом», припрятанным на её просторах создателем игры. Тот, кто первым отыщет яйцо, станет миллиардером и новым владельцем OASIS. Такой приз жаждут заполучить не только простые игроки, но и крупные корпорации, а они не станут рисковать: если начнёте делать значительные успехи на этом поприще, можете в один прекрасный момент сами стать объектом охоты.

INFINITY (SPACE FLEET MOD)

Авторы: режиссёр Тоби Хэйнс, сценаристы Чарли Брукер и Уильям Бриджес
Где искать: сериал «Чёрное зеркало», 4-й сезон, 1-я серия
Достоинства: никогда не мечтали почувствовать себя главным героем вселенной **Star Trek**? Бороздить просторы галактики, открывать новые миры, смело идти туда, куда не ступала нога человека? Мод популярнейшей игры Infinity подарит вам такую возможность! Просто предоставьте свою ДНК, и разработчик воссоздаст точную копию вашей личности в виртуальной вселенной. Будете исследовать космос на борту звездолёта «Каллистер» и потягивать напитки в местном баре. Разнообразие миссий – от погони за опасным преступником до помощи рухнувшему шаттлу – не позволит скучать.

OASIS

В чём подвох: если вы очнулись на борту «Каллистера», то наверняка чем-то крепко насолили создателю игры. За это он будет измываться над вашей игровой копией всеми возможными способами: готовьтесь лишиться рта, носа и глаз или превратиться в мерзкую инопланетную тварь. Бежать из симуляции некуда, сопротивляться разработчику вы не можете – вечная пытка обеспечена.

Утешайтесь тем, что вы лишь цифровая копия реального человека, который сейчас мирно пьёт кофе на работе. Правда, вы-то осознаёте себя не менее реальным, так что легче от этого не станет.

«ТОЛЬКО ТЫ МОЖЕШЬ СПАСТИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО»

Автор: Терри Пратчетт
Где искать: одноименная повесть
Достоинства: на момент «выхода» игры в 1992 году она могла похвастаться самой передовой графикой и очень

INFINITY
(Space Fleet Mod)

неплохим геймплеем: игроку предстояло в одиночку одолеть космический флот злобной инопланетной расы скрр-иии. Согласно предыстории, пришельцы уничтожили все звездолёты землян, кроме вашего, и теперь вы – последний герой. А тот, кто доберётся до десятого уровня, попадёт в Список славы. Есть ради чего стараться!
В чём подвох: запустив игру, однажды вы можете не обнаружить там ни одного противника. Лишь чёрную пустоту космоса. Просто компьютерным пришельцам надоело умирать, вот они и заключили с одним из игроков мирный договор, чтобы тот помог им выбраться из игры и вернуться на родную планету. Кстати, если именно вам повезло стать конвоиром скрр-иии, не особо радуйтесь: до окончания этой почетной миссии про спокойный сон можно забыть. Уснув, вы откроете глаза за штурвалом звездолёта, чтобы поболтать с командиром инопланетян и защитить их от очередной партии кровожадных игроков.

BRAIN BURST

Автор: Рэки Кавахара
Где искать: ранобэ, аниме и манга Accel World
Достоинства: лучший файтинг с полным погружением. А заодно программа по ускорению сознания: за семнадцать минут игры в реальности пройдёт всего одна секунда. Вызов можно бросить любому игроку и в любой момент – главное, чтобы тот был в сети. Арена создаётся на основе реального мира, так что детализация превосходна, а боевой аватар каждого игрока наделён уникальными способностями. Вдобавок программу можно использовать не только для боя: сверхъестественная скорость поможет и в спорте, и в учёбе, и в азартных играх.
В чём подвох: активация Brain Burst забирает у вас одно очко ускорения. Когда вы потратите все очки, программа автоматически удалится. После этого вы не только потеряете возможность ускоряться, но и утратите все воспоминания, связанные с игрой. Заработать очки можно, лишь побеждая других игроков, и между пользователями идёт постоянная война без права на ошибку. А если кто-то из соперников раскроет вашу личность, ждите самых настоящих угроз, шантажа и прочих неприятностей «в реале».

NIRVANA

Авторы: режиссёр Габриэле Сальваторес, сценаристы Габриэле Сальваторес, Пино Какуччи, Глория Корица
Где искать: одноименный фильм
Достоинства: интеллектуальную игру от легендарного геймдизайнера Джимми Дини отличала восхитительно реалистичная графика (куда там современному интерактивному кино!). Главный герой, импозантный джентльмен Соло, вёл расследование в футуристических декорациях Китайского квартала. Чтобы выжить и спасти даму сердца, ему приходилось сражаться с якудза, полицейскими, итальянской мафией и даже охотниками за органами.
В чём подвох: к сожалению, игра так и не добралась до покупателей: за три дня до релиза компьютер Дини подцепил вирус, который наделил главного героя памятью, личностью и разумом. Осознав, что он – всего лишь персонаж, обреченный плясать под чужую дудку и умирать по прихоти игрока, Соло взмолился создателю, чтобы тот уничтожил игру. Что Дини и сделал – к большому неудовольствию своих нанимателей.

«КОРОЛЕВСКИЙ БАЛ»

Авторы: Марина и Сергей Дяченко
Где искать: роман «Цифровой, или Brevis est»
Достоинства: симулятор **«Игры престолов»** в живописном фэнтезийном сеттинге: многочасовые политические битвы, что разворачиваются на местных Ассамблеях, щекочут нервы не хуже схваток на мечах. Можно бегать по квестам простым рыцарем-наёмником, можно заделаться степенным землевладельцем, а можно забраться на самый верх и вершить судьбу всего игрового мира – если, разумеется, вы достаточно талантливый интриган и готовы посвятить игре всё свободное время, как четырнадцатилетний герой книги Арсен Снегов.
В чём подвох: в игре «Королевский бал», разумеется, есть донаты, и в руках игровой верхушки власти вращаются такие суммы, что виртуальным правителям приходится серьёзно заботиться о своей безопасности в реале, иначе есть шанс закончить свою жизнь закопанным в лесу. А если всё-таки начнёте выделяться, на вас обратит внимание некая игровая компания, которая предложит поучаствовать в тестировании её новых продуктов. К тестированию прилагается немало приятных бонусов (вроде «кодов» на бесконечные деньги и привлекательность для девушек, работающих в реальном мире), но не забывайте, куда обычно манит бесплатный сыр.

«СЕТЬ»

Авторы: режиссёры Стивен Лисбергер и Джозеф Косински, сценаристы Стивен Лисбергер, Эдвард Китсис, Адам Хоровиц
Где искать: франшиза «Трон»

«КОРОЛЕВСКИЙ БАЛ»

Достоинства: строго говоря, это не игра, а виртуальный мир, где живут программы-люди. Но тем, кто сумеет «оцифроваться», чтобы попасть сюда, откроется целая серия игр на выживание. Гладиаторские бои, сражения на аренах, гонки на светоциклах... всё это способно разжечь азарт даже в бывалом геймере. Не зря создатели арены «Глобнар», на которой в **«Гравити-Фолз»** сражаются гладиаторы будущего, вдохновлялись именно миром «Сети» – волшебным и опасным.

В чём подвох: погибнуть в бою с недружелюбными программами очень легко, и поскольку в «Сети» вы бегаете в собственном теле, пусть и оцифрованном, то и погибнете там с концами. Кроме того, открыть портал на вход и выход можно только из реального мира. Если он закроется прежде, чем вы покинете «Сеть», вы рискуете застрять там навеки.

ELDER TALES

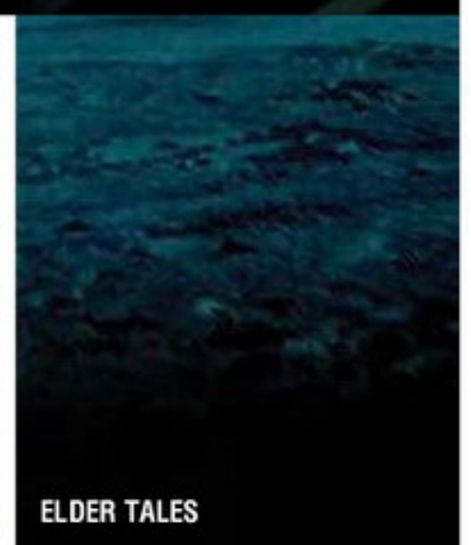
Автор: Мамарэ Тоно

Где искать: ранобэ, аниме и манга Log Horizon

Достоинства: живописная MMORPG о мире фэнтезийного постапокалипсиса, на которую разработчиков вдохновила знаменитая серия **The Elder Scrolls**. Облачиться в мантию, вскочить на коня и скакать по заброшенным мегаполисам, поросшим деревьями и травой, – есть в этом своя неповторимая романтика. Игра предлагает широкий выбор боевых классов и огромное количество субклассов: вести разведку, колдовать, танковать или лечить союзников – выбирайте сами, какая роль вам больше по душе.

В чём подвох: Elder Tales страдает одним недугом, типичным для японских MMORPG: проблемы с выходом. Однажды тридцать тысяч пользователей попали в игровой мир и застряли там без возможности вернуться. Гибель им не грозила – все игроки перенеслись в Elder Tales не только разумом, но и телом, а после смерти просто возрождались в ближайшем храме, – но приятного всё равно мало. Кроме того, без навыков повара даже изысканные блюда оставались для них безвкусными, а со скуки бедолаги развлекались тем, что убивали друг друга.

«СЕТЬ»



ELDER TALES

■■■

Можно припомнить ещё немало любопытных игр из фантастических вселенных. Иные из них (например, OASIS) пытаются воссоздать в реальности, но этим попыткам пока далеко до книжных и экранных оригиналов. И хотя порой хочется, чтобы все эти проекты существовали в нашем настоящем, «побочные эффекты» лишний раз напоминают: некоторым фантазиям лучше оставаться фантазиями. ■

ЦЕНЗУРА И ПРОЧИЕ ПРЕЛЕСТИ НЕМЕЦКОГО ИГРОСТРОЯ

ДАРЬЯ БУДАНОВА

В Германии есть два главных фильтра: нацистское прошлое и «холодная» война. Через них проходит всё подряд, от турецкой кебабной до высокого искусства.

В Берлине, где я живу вот уже пару лет, это куда заметнее. Взять, к примеру, музей компьютерных игр. Между Atari 2600 и Famicom тут пылится восточногерманский KC85/3 – это чудо техники собрали на неуклюжем клоне американского чипа Zilog Z80. А к ГДРовскому аркадному автомату Poly-Play, наоборот, не подобраться – его намертво облепили берлинские школьники.

А пока мои коллеги гадают, о чём расспросить создателей **Darksiders**, **Cyberpank 2077** и **The Sinking City** на **gamescom** в Кёльне, давайте посмотрим, как дух времени окутал местный игрострой.

ZEITGEIST

Недавно ко мне попала немецкая версия второго **Wolfenstein**. Оказалось, что главный враг тут вовсе не нацисты, а невнятный «Режим». Заправляет им некий «Хайлер», гладко выбритая копия Гитлера. Свастики и концлагерей тут тоже не сыскать. Впрочем, об этом уже многие писали.

Такие метаморфозы в Германии не редкость. Дело в немецком менталитете: в школах до сих пор красочно рассказывают о национал-социализме, Гитлере и эсэсовцах, знакомят с бывшими узниками трудовых лагерей и водят на экскурсии в Аушвиц. Так в детях воспиты-

9 АВГУСТА 2018-го власти выборочно разрешили нацистскую атрибутику и в играх. Правда, пока не понятно, как на это отреагирует немецкая аудитория

В HEARTS OF IRON 4
Гитлера только слегка «затенили»

В SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
свастику просто замазали чёрными квадратами

вают чувство ответственности за прошлое и за то, чтобы оно не повторилось. Хотя со временем эмоциональный отклик стал слабее, многим немцам по-прежнему не по себе от слов «свастика», «нацисты» и «концлагерь». Да и упоминать их, кроме как в историческом контексте или произведениях искусства, запрещено законом.

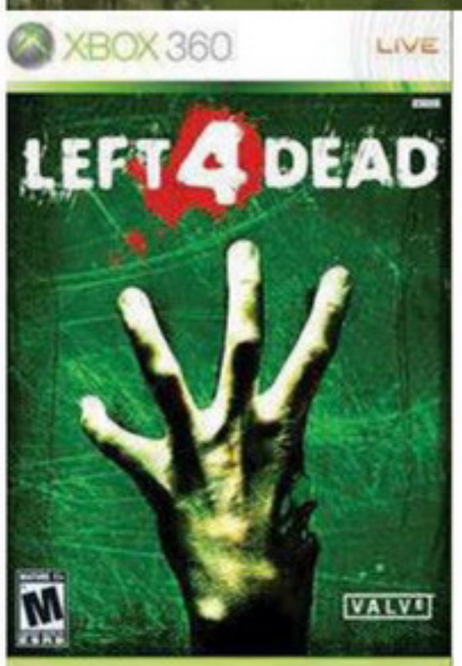
А поскольку игры в Германии искусством не считают, нацистов в них нет.

СКИНЫ ПО-НЕМЕЦКИ

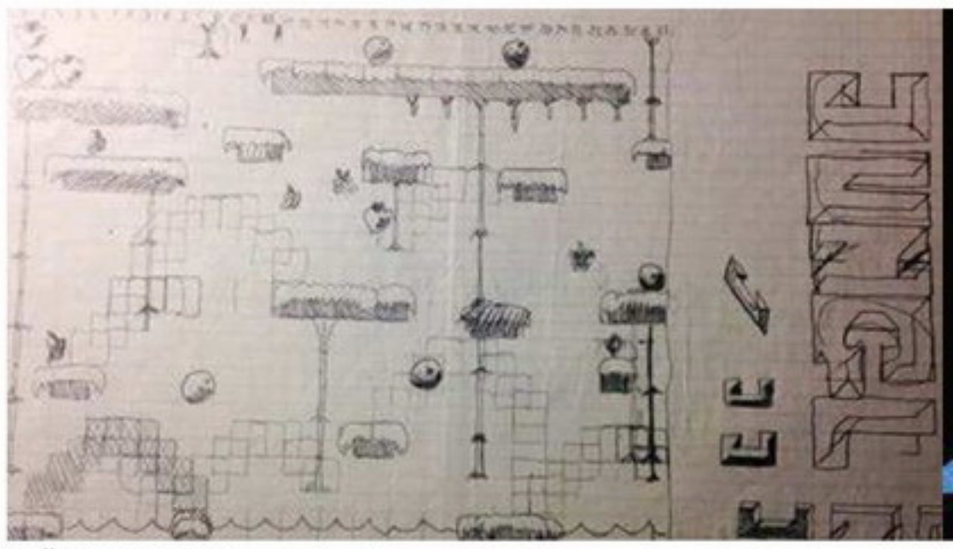
Вот и получается, что в фильме про Индиану Джонса свастика есть, а в играх про него же – нет. И тут строго: коллекционку **Silent Hunter 5** запретили из-за одного забытого солдата с нацистской эмблемой. Без одобрения цензоров игра попадет в секцию для взрослых, где навсегда потеряется среди малобюджетной порнографии. Поэтому разработчики и подстраивают свои проекты под местные законы.

Кровищу в Германии тоже заставляют ретушировать. Тогда разработчики придумали любопытную

ЦЕНЗУРА в Command and Conquer: Generals



ИСКУССТВО В МЕЛОЧАХ: на немецком коробочном издании Left 4 Dead даже большой палец – на месте!



ВАЙСФЛОГ ПИСАЛ код к Jungle в школе на переменках, а Бейрутер рисовал эскизы. Позже вместе они свели их в игру

1378 километров – длина границы между ГДР и ФРГ

Мартин Беттгер объясняет правила Bürokratopoly

фишку: всех людей заменили на роботов, которые истекают маслом вместо крови.

Так, в первой **Half-Life** и **Turok: Dinosaur Hunter** всех гуманоидов превратили в машины. Даже в карикатурном **Team Fortress** вместо солдат – мешки с болтами и пружинами. А в сиквеле **Soldier of Fortune** для немецких игроков придумали альтернативную вселенную, где человечество сменили андроиды. А живут они по его точному примеру: строят города, ходят на работу и заводят семьи. Протагонист тут, разумеется, тоже робот.

Самые безумные метаморфозы произошли со стратегией **Command and Conquer: Generals**. На лица генералов сверхдержав здесь словно натянули нелепые скины андроидов, а вместо юнита смертника по игровому полю марширует бочонок с динамитом.

Нередко цензура вырезает целые куски контента. Из **World at War** убрали зомби-режим, где главный герой отбивался от оживших солдатов Рейха, а за убийство остальных врагов не дают очки. В **Saints Row: The Third** ограничили использование «живого щита» только на сопартийцев, в **Bulletstom** окровавленные тела просто исчезают, а в третьей **GTA** убитые мирно падают замертво. Делают это цензоры для того, чтобы не поощрять насилие.

ИГРЫ «ОССИ»

А вот о «холодной» войне ничего не скрывают. В скандальной **1378 (km)** на шестнадцать игроков советские пограничники отстреливают жителей ГДР, решивших покинуть страну. Поскольку убийство не принесёт победу – в конце партии пограничника будут судить за совершённые преступления, – игру признали этически безупречной. Выиграть тут можно, задержав нарушителя, вступив с ним в контакт или став перебежчиком самому.

А вот об устройстве ГДР можно узнать из настолки **Bürokratopoly**: её тридцать лет назад придумал немецкий оппозиционер Мартин Беттгер. Задача игроков – подняться от простого рабочего до генсека партии, что сделать может, конечно, только самый коррумпированный и вероломный. Недавно игру переиздали и стали использовать как пособие по истории в школах.

А вот видеоигр в ГДР было не так много. В 1949-м экспорт технологий в страны Восточного блока запретили, а госплан не включал массовое производство компьютеров. В начале 1980-х было всего три базовых версии: LC 80 для обучения, чёрно-белый Z-1013 – для самостоятельной сборки, и KC 85/3, где имелся хоть какой-то функционал. Вот на этой третьей пятнадцатилетний Андре Вайсфлог и написал свой клон **Pac-Man**, а немногим позже и **Pengo.** За порт последней на Spielkasette 6 он получил восемь тысяч немецких марок: без малого, годовой доход «осси». Позже вместе с Берндом Бейрутером он создал свою самую известную аркаду **Jungle**, в которую весной 1989-го уже играла вся ГДР.

Распространение игр в стране жёстко регулировалось. Все сомнительные разработки и «неонацистская» контрабанда с Запада тут же изымались. Так, к примеру, отца Раймо Бунзена вызвали в офис партсекретаря из-за того, что его сын распространил игру «Революция» о войне с повстанцами где-то в Африке.

Когда в 1979-м пиратские копии стали вне закона, геймеры начали обмен по объявлениям, через склады в компьютерных клубах и на сезонных радиоярмарках. Чуть более обеспеченные граждане ФРГ, у которых было разрешение пересекать границу, привозили западные игры в подарок. Всего в Восточную Германию так провезли более двухсот тысяч видеоигр.

Заметив новое увлечение, власти сделали «правильную» игру. Аркадный автомат Poly-Play с коллекцией из восьми игр должен был воспитать «элиту завтрашнего дня». Самая известная мини-игра – **Hase und Wolf**, клон Pac-Man, где главных героев скопировали с популярного в ГДР «Ну, погоди!». А в **Schmetterlinge**, миролюбивой охоте на бабочек, играть можно за чехословацкого «Кротика» или Pittiplatsch, героя ещё одного мультика, популярного среди «осси».

А потом стена пала. Бывшую ГДР наводнили дешевые компьютеры C64, автоматы Poly-Play сдали

К СИМУЛЯТОРАМ у немцев настоящая любовь...

«СТАНЦИЯ БОЛИ»

Кроме аркадного автомата Poly-Play в берлинском музее компьютерных игр есть ещё один любопытный экспонат. Взяв за основу обычный Pong, немецкие дизайнеры его усовершенствовали: с каждым проигрышем игрок получает электрический разряд, удар мини-хлыстом или вспышку в лицо. Со временем **Painstation** устраивает довольно болезненные комбо, которые можно словить, неудачно отбив мяч.

в утиль, а изобретения Бейрутера и Вайсфлога сделались ненужными и навсегда остались для «остальгии». Сегодня Вайсфлог работает над мобильными играми и, время от времени, над браузерным эмулятором KC 85/3.

ИГРОСТРОЙ «ВЕССИ»

До 1970-х к жителям Западной Германии тут же попадали все американские новинки. Но с появлением первых шутеров многие игры стали считать опасными для молодого поколения. В 1985-м законом запретили аркады: в первую очередь забанили шутер **River Raid** на Atari 2600 за военный контент.

НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО

Вот бывают «польские шутеры» и «японские хорроры». А существуют ещё и «немецкие стратегии». Знакомый немец объяснил мне почему: «Ну как, это же так здорово – построить целый город, а потом наблюдать, как горожане идут из церкви в библиотеку!» Говорил он это с детским азартом.

К серии **Anno** то и дело выпускают сиквелы по новым эпохам, а в **Settlers** (не путать с популярной немецкой настолкой **Settlers of Catan**!) вышел уже десяток частей. Обе франшизы – градостроительные симуляторы в реальном времени.

Ещё немцы любят погонять в футбол в **Bundesliga Manager** и другие симуляторы, от фермера до инженера подземки. Вероятно, из-за привычки многих немцев работать и дома.

Особое место в немецкой игровой индустрии занимают **Piranha Bytes**: они выпустили культовую **«Готику»**, околопиратскую трилогию **Risen** и прошлогодний **Elex**. **Drakensang** по мотивам фэнтезийной настолки **Das Schwarze Auge** тоже в числе любимчиков и продолжает традиции **Realms of Arkania**.

В некоторых проектах немцы рассказывают о своей культуре. Головоломка **Mystery of Neuschwanstein** переносит в самый известный замок Баварии, который Людвиг II, «сказочный король», заложил на закате своей жизни. Именно смерть короля и расследует герой, бродя по детально воссозданным залам дворца. **Patrizier IV – Aufstieg einer Dynastie** моделирует торговлю Ганзейского союза. В кодексе игры есть справки о торговых домах, немецком патрициате, эпидемиях и пожарах.

■■■

В истории чего только не бывает. Германия – отличный пример того, как нация породила целый культурный феномен. Может, и у нас есть нечто особенное, просто мы этого не замечаем? ■

В ГРАДОСТРОИТЕЛЬНОМ симуляторе The Gilde 2 можно основать целую династию в Аугсбурге, Берлине, Дрездене, Ганновере или Кёльне

КАК NVIDIA «ЗАНОВО ИЗОБРЕЛА КОМПЬЮТЕРНУЮ ГРАФИКУ»

В рамках мероприятия GeForce Gaming Celebration прошла презентация трёх новых видеокарт линейки RTX, а также ряда новых технологий, в них реализованных. Расскажем об этом подробнее.

Золотое трио

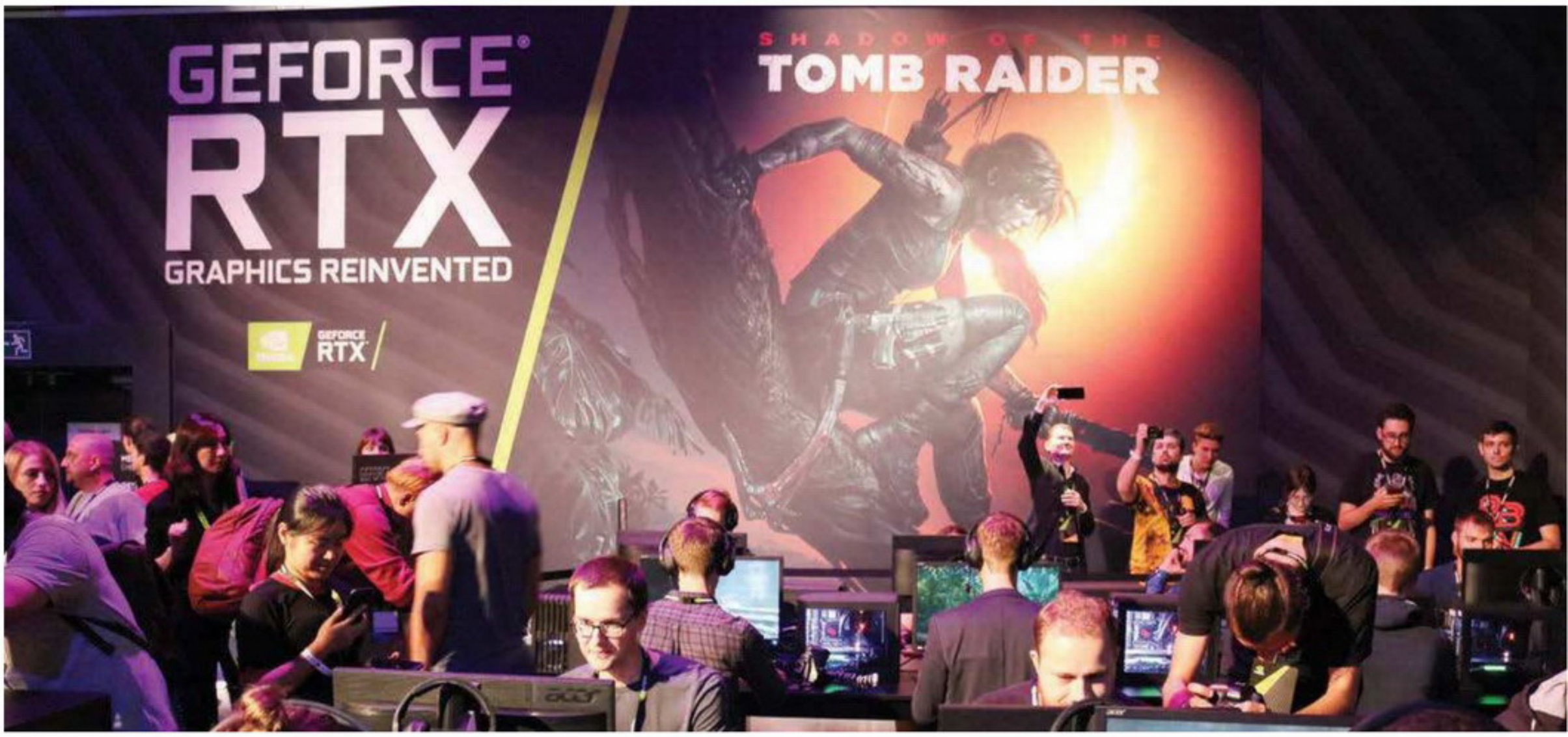
Компания представила графические ускорители **GeForce RTX 2070, GeForce RTX 2080** и **GeForce RTX 2080 Ti**, базирующиеся на GPU **Turing**. Судя по всему, к семейству относятся лишь эти модели.

Прежде эти процессоры использовались исключительно в профессиональных видеокартах **Quadro RTX**, но теперь появились и в потребительских продуктах.

Младшая видеокарта RTX 2070 имеет процессор с 2304 ядрами CUDA. Его эффективная частота составляет 1410 МГц, а в разгоне – до 1620 МГц в эталонной версии и 1710 МГц в версии **Founders Edition**. Карта оснащена 8 ГБ памяти GDDR6, ширина шины составляет 256 бит.

Модель RTX 2080 основана на чипе **NVIDIA TU104** с 2944 ядрами CUDA и базовой частотой 1515 МГц. В Boost она составляет 1710 и 1800 МГц для обычной версии и Founders Edition. Карта получила 8 ГБ памяти GDDR6 и шину на 256 бит. Обе версии демонстрируют общую пропускную способность в 448 ГБ/сек, или 14 Гбит/сек на контакт.

Наконец, GeForce RTX 2080 Ti может похвастаться процессором **TU102** на 4352 ядра CUDA. Его частота в обычном режиме – 1350 МГц, а Boost-частота составля-



ет 1545/1635 МГц. Карта получила 11 ГБ памяти GDDR6 и шину данных на 352 бита. Пропускная способность – 616 ГБ/сек.

Волшебство RayTracing

RayTracing, или технология трассировки лучей в реальном времени. Именно она лежит в основе видеокарт семейства RTX. Её задача – повышать фотореализм в играх и ускорять подсчёт. Кроме того, в ней реализован целый ряд новых фишек.

Одним из элементов игр будущего станет новый рендер глобального и точечного освещения. Как утверждается, трассировка лучей позволит создавать не просто фотореалистичные изображения, отражения, рассеивание света и так далее, но также и физически корректные эффекты. Иначе говоря, технология реализует естественное отражение и распространение освещения, как если бы это происходило в реальности. Вдобавок, новая система позволяет работать с прозрачностью объектов и физически корректными отражениями.

Кроме того, для работы с трассировкой лучей в GPU Turing добавили новые специальные ядра **NVIDIA RT**, обеспечивающие многократный прирост в скорости расчёта движения световых лучей. Речь идёт об ускорении в шесть раз по сравнению с картами **Titan** предыдущего поколения (на архитектуре **Pascal**).

Об этой технологии рассказывали в течение почти всей презентации. Важный момент: просчёт (рендер) лучей и итоговой картинки происходил в режиме реального времени. Впрочем, точных цифр о чистой производительности не привели. Известно лишь, что GeForce RTX 2080 Ti обгоняет по производительности GeForce RTX 2080 на 30%, а та, в свою очередь, мощнее GeForce RTX 2070 на 33%. Речь пока только о просчёте RTX-графики.

Ещё одна технология NVIDIA – **Deep Learning Super-Sampling**. Как понятно из названия, она связана с глубоким обучением и искусственным интеллектом. Новые видеокарты используют тензорные ядра GPU Turing для улучшения качества изображения.

Новый дизайн, охлаждение и прочее

Компания изменила эталонный дизайн видеокарт и систему охлаждения. Вместо турбины с одним вентилятором на новых RTX установлены более классические кулеры. Предполагается, что это вызвано повышением теплоотдачи, ведь GeForce RTX 2070 потребляет до 175 Вт, GeForce RTX 2080 – до 215 Вт, а GeForce RTX 2080 Ti – до 250 Вт. Версии Founders Edition обладают показателем TDP на 10 Вт больше.

Кроме того, NVIDIA изменила реализацию технологии **SLI**, теперь та работает через **NVLink**, который является более современным и скоростным интерфейсом. Она тоже позволяет объединять карты в пары, но на сей раз речь идёт о более скоростном интерфейсе. Точные данные пока не приводятся. Но только GeForce RTX 2080 и RTX 2080 Ti получили поддержку этой возможности.

Также карты поддерживают **VirtualLink** в форме разъёма **USB Type-C**. Этот порт позволяет передавать видео и данные, а также подавать питание к шлемам виртуальной реальности через единый кабель. И хотя шлемов такого типа пока не существует, **Oculus**, **Valve** и **Microsoft** давно ведут разработки.

Цены и даты

Цена GeForce RTX 2070 Founders Edition стартует от 47 990 рублей. GeForce RTX 2080 Founders Edition стоит 63 990 рублей, а топовая GeForce RTX 2080 Ti Founders Edition – 95 990 рублей.

При этом GeForce RTX 2080 и RTX 2080 Ti в версиях Founders Edition уже можно предзаказать. Поставки и розничные продажи начнутся 20 сентября.

Поддержка

Сообщается, что новые возможности получат более двух десятков игр. Список включает **Battlefield V, Shadow of the Tomb Raider, Control**.

Игры с поддержкой RayTracing в реальном времени: **Assetto Corsa Competizione, Atomic Heart,** Battlefield V, **Control, Enlisted, Justice, JX3, MechWarrior 5: Mercenaries, Metro Exodus, ProjectDH,** Shadow of the Tomb Raider.

Игры с поддержкой Deep Learning Super-Sampling (DLSS): **Ark: Survival Evolved**, Atomic Heart, **Dauntless, Final Fantasy XV, Fractured Lands, Hitman 2, Islands of Nyne, Justice, JX3, Mechwarrior 5: Mercenaries, Player Unknown's Battlegrounds, Remnant: From the Ashes, Serious Sam 4: Planet Badass,** Shadow of the Tomb Raider, **The Forge Arena. We Happy Few**.

● *Андрей Галадей, Родион Ильин*

ТЕСТ НОУТБУКА
ASUS ROG STRIX HERO II GL504GM

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 15,6 дюйма, 1920 x 1080, IPS
- **Процессор:** Intel Core i5-8300H, (4 ядра, 8 потоков, 2,3–4 ГГц, 45 Вт)
- **Оперативная память:** 12 ГБ DDR4-2666 (8 + 4 ГБ)
- **Видеокарты:** Intel UHD Graphics 630, NVIDIA GeForce GTX 1060 (1455–1873 МГц, 3 ГБ GDDR5)
- **Накопители:** SSD 120 ГБ Kingston RBUSNS8154-P3128GJ, WD Blue Mobile 1 ТБ WD10SPZX
- **Аудиокарта:** HD Audio (Realtek ALC294)
- **Проводная сеть:** 1 ГБ Ethernet (Realtek RTL8168)
- **Беспроводная сеть:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 5 (Intel Wireless-AC 9560)
- **Разъемы:** USB 3.1 Type-C, 2x USB 3.0, USB 3.1, mini DisplayPort, HDMI, RJ45, 3,5-мм джек (TRRS), SD-кардридер
- **Батарея:** Li-Ion, 64 Вт·ч
- **Габариты:** 36,1x26,2x2,7 см
- **Вес:** 2,4 кг
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Цена на август 2018 года (с 1060 6 ГБ):** 115 000 рублей ($1716)

Летом этого года ASUS выпустила обновленную линейку игровых ноутбуков ROG GL50x. Мы уже тестировали 502, 503 и теперь настала очередь 504-ой модели, которая вышла сразу в двух вариациях. Это GL504 Scar II и GM504 Hero II. Отличаются друг от друга они раскладкой клавиатуры, экраном и, так сказать, позиционированием. Scar II рассчитан на любителей шутеров, Hero II – на поклонников MOBA. Ноутбук для последних мы сейчас и разберём.

Внешний вид

Ноутбук заметно похорошел и гораздо строже предшественников. Основной материал корпуса – черный пластик. Область вокруг клавиатуры и крышка прикрыты металлическими пластинами и украшены необычный двузонной шлифовкой. Подсветки минимум. На крышке светится RGB-лого Republic of Gamer, а на переднем торце – RGB-полоска. Всё это можно отключить, а для тех, кто любит иллюминацию, есть поддержка Aura Sync. То есть в теории цвета лампочек можно синхронизировать с цветами клавиатур, мышек и гарнитур ASUS.

Приятно, кстати, что ASUS не стала экспериментировать с формами. Ноутбук предельно строг, и порты по бокам удалось расположить на приличном расстоянии друг от друга, а сам лэптоп уместили в 2,7 см по толщине и 36 см по ширине. И это при весе 2,4 кг!

Экран и управление

Одна из сильных сторон Hero II – экран. В нашем случае это Full HD IPS на 60 Гц. Однако могут быть версии с IPS на 144 Гц и временем отклика всего в 3 мс. В стандарте такие матрицы ставят на версию Scar II, но и Hero II с подобными экранами тоже встречаются.

Другое преимущество дисплея: рамки и расположение. Во-первых, экран приподнят на 4,2 см от петель, а это значит, что не приходится сильно наклонять голову. Во-вторых, рамки дисплея очень тонкие – 6,6 мм. Смотрится здорово, но пришлось сместить веб-камеру на нижнюю кромку, так что в Skype на вас будут смотреть как на хозяина положения – снизу вверх.

Что же касается управления, то тачпад ASUS наконец-то переделала и поставила в GL504 панель с раздельными клавишами, что просто необходимо для игровой машины. Ну а в клавиатуру внедрили функцию Overstroke, которая засчитывает срабатывание клавиши при полунажатии, а не при доводке до упора, как на мембранных клавиатурах. Что это дает? На практике мы особой разницы не заметили, но в теории это должно снизить процент пропущенных нажатий.

Что же касается устройства клавиатуры, то ASUS пожертвовала цифровым блоком, но оставила полноразмерными основной блок и все функциональные клавиши вроде Ctrl, Shift, Tab. Ещё она примерно на 1,5 мм приподняла клавиатуру над основанием, что, на наш вкус, повысило удобство печати. Ну и наконец, в версии Hero II разработчики выделили прозрачными колпачками блок QWER, необходимый для MOBA. В Scar II точно так же выделяют блок WSAD.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ, AVG. FPS / 1% / 0,1%	
Battlefield 1 (1920x1080)	
Ultra	80 / 57 / 44
High	87 / 63 / 50
Medium	113 / 71 / 56
Low	140 / 78 / 59
Total War: WARHAMMER II (1920x1080)	
Ultra	46 / 40 / 39
High	64 / 55 / 53
Medium	78 / 67 / 65
Low	102 / 88 / 85
For Honor (1920x1080)	
Very high	79 / 44 / 38
High	101 / 51 / 46
Medium	107 / 54 / 47
Low	162 / 95 / 65
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands (1920x1080)	
Ultra	33 / 19 / 8
Very High	57 / 39 / 27
High	66 / 50 / 31
Medium	70 / 52 / 37
Low	101 / 75 / 56
Assassin's Creed Origins (1920x1080)	
Maximum High	46 / 18 / 12
Very High	53 / 24 / 7
High	64 / 41 / 18
Medium	69 / 47 / 14
Low	78 / 54 / 24
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (1920x1080)	
Ultra	62 / 32 / 20
High	84 / 41 / 31
Medium	95 / 48 / 34
Low	110 / 63 / 9
Far Cry 5 (1920x1080)	
Maximum	66 / 56 / 5
High	69 / 58 / 54
Medium	61 / 6 / 5
Low	85 / 68 / 62

Железо

База для Hero II – либо шестиядерный i7-8750H, либо, как у нас, i5-8300H на четыре ядра, восемь потоков и с частотой от 2,3 до 4 ГГц. Что касается видеокарт, то версия Scar II может быть либо на 1070, либо на 1060 с 6 ГБ GDDR5. А Hero II должен выпускаться только с 1060 на 6 ГБ. Впрочем, в нашем случае почему-то оказалась версия на 3 ГБ, хотя официально таких не заявлено.

По оперативке всё просто. Есть два слота максимум на 32 ГБ DDR4-2666 МГц. В нашей версии стояли две планки – на 8 и 4 ГБ. Под хранение данных, соответственно, в стандарте идёт SSD на 120 или 240 ГБ, причём на NVMe. А вот жесткий диск может быть как обычным на терабайт, как у нас, так и гибридным, с 8 ГБ кэш-памяти.

Что же до охлаждения, то процессор и видеокарта соединены с тремя радиаторами по периметру корпуса. По сравнению с прошлым поколением толщина медных ребер, как утверждает ASUS, уменьшена до 0,1 мм, что позволило примерно на 10% увеличить общую площадь рассеивания и на 7% снизить аэродинамическое сопротивление. Правда, как обычно, от чего считаются эти проценты, неизвестно, и проверить это невозможно.

Еще одно достижение ASUS – вентиляторы здесь не на пять, а на 12 В. Как итог, опять же по утверждению ASUS, воздушный поток увеличился в 1,4 раза, а давление выросло в 1,9 раза. Еще ASUS проработала систему очистки пыли в кожухах турбин, для чего предусмотрены каналы, через которые мусор выкидывается наружу, минуя радиаторы.

Результат работы – в режиме «сбалансированный», при хорошей нагрузке, – система получилась хоть и шумной, но не раздражающей. Температура на процессоре – 97 градусов, на видеокарте – 81. В принципе, показатели можно понизить. Через программу ROG Gaming Center разрешается снять ограничение на количество оборотов вентиляторов и скинуть температуры до 84 и 71 градуса. Правда, тогда по шуму ноутбук уже сравнится с небольшим само-

ПРОЦЕССОРНЫЕ ТЕСТЫ

3ds Max 2017
Рендеринг сцены (V-Ray), сек (меньше – лучше)
345
Photoshop CS6
Наложение фильтров, сек (меньше – лучше)
214
Media Coder .264
Кодирование видео MPEG2 -> MPEG4 (H.264, сек (меньше – лучше)
190
Cinebench R15
CPU, баллы
790
7zip
Rate, MIPS
21482
WinRar 5.10
Скорость архивирования, КБ/сек
6859
Corona 1.3
Время рендеринга, сек (меньше – лучше)
273
V-Ray Benchmark
Время рендеринга (CPU), сек (меньше – лучше)
157
Sony Vegas Pro 13.0
Кодирование видео MPEG2 ->MPEG4 (H.264), сек (меньше – лучше)
121
Adobe Media Encoder CS6
Кодирование видео (H.264), сек (меньше – лучше)
163

лётом. Кстати, в отношении частот у системы всё в порядке, процессор доходит до 3,6 ГГц, а видеокарта берет 1873 МГц, что неплохо даже по меркам домашних GTX 1060.

Что касается остального железа, то WiFi 802.11ac и Bluetooth работают на контроллере Intel 9560, притом с технологией ROG RangeBoost. Последняя означает, что в ноутбуке стоят не две, а четыре WiFi-антенны

СОФТ

В нагрузку к железу GM504 получил массу фирменного софта. Для мониторинга состояния системы и управления профилями предусмотрено приложение Gaming Center. Помимо информации о состоянии узлов ноутбука, оно позволяет выбрать режим работы системы охлаждения и отключить кнопки быстрого доступа. За настройку подсветки отвечает Aura Core. В Game First можно расставить приоритеты приложениям при обмене данными по сети. Sonic Radar выводит на экран радар, на котором отмечает, откуда пришел звук. Ну а Game Visual даёт на выбор несколько цветовых профилей.

и, по идее, модуль может переключаться между ними, чтобы лучше ловить сигнал. Звук тут на базе Realtek в паре с программой Sonic Studio, которая поддерживает виртуальный суррауд. На самом же ноутбуке – пара динамиков, расположенных довольно необычно. Они стоят на боковых кромках и наклонены к столу на 45 градусов. Часть громкости за счёт этого, конечно, теряется, зато никаких хрипов и искажений.

Результаты тестов

Теперь о производительности. В целом, ноутбук показал себя более чем хорошо. Единственная игра, где он опустился ниже 45 fps, – **Wildlands**, которая не только показала всего 33 кадра, но и упала до 8 fps на 0,1%. Впрочем, это скорее исключение, завязанное на 3 ГБ видеопамяти. Снижение настроек до Very High увеличило framerate до 57 кадров, а 0,1% подняло до приемлемых 27 fps. В остальном же – никаких проблем.

Единственное, что, наверное, надо отметить, получить 144 кадра с 1060 все-таки сложно, так что если будете покупать версию Scar II, с матрицей на 144 Гц, то наш совет – доплатите за вариант с 1070.

Весьма приятные результаты показал и i5-8300H. Конечно, до домашнего i5 он не дотянул, но за счет Hyper Threading выдал такие же результаты, как и разогнанный до 4,4 ГГц i3-8350K.

Линейку в ASUS обновили очень удачно. Инженеры не ограничились сменой процессоров, но учли и, главное, исправили недостатки прошлых моделей. Придраться можно только к шуму системы охлаждения, но избавиться от него, к сожалению, не получится. В остальном – очень достойная машина. ● *Ильяс Шакиров*